100% TIPY, CHEATY, RADY A NÁVODY PRO **PLAYSTATION®2**

ČÍSLO 18
www.tipstation.cz

TipStation

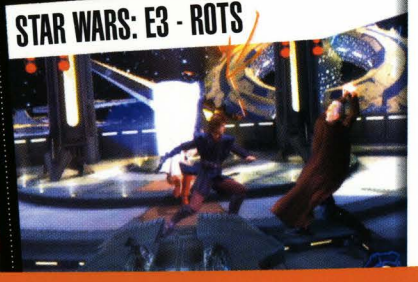
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Zpátky na frontu! Kompletní návod, jak vyhrát 2. světovou!

NEPOSTRADATELNÉ NÁVODY NA VŠECHNY NOVÉ HRY!

BATMAN BEGINS

GOD OF WAR



STAR WARS: E3 - ROTS

DOHRAJTE JE VŠECHNY:

- Medal of Honor: EA
- Splinter Cell: Chaos Theory
- Batman Begins
- God of War
- Tekken 5
- Area 51
- Cold Winter
- Stolen
- Bard's Tale
- Haunting Ground
- Full Spectrum Warrior
- Predator: Concrete Jungle
- Brave
- Midnight Club 3: DUB Edition

25 KOMPLETNÍCH NÁVODŮ!

Vaše starosti na naší hlavu!
Dokončete jakoukoliv hru.
KONEC PROBLÉMŮ!

164 STRAN ZA SKVĚLOU CENU

ÚPLNÁ DATABÁZE PS2 CHEATŮ! TISÍCE KÓDŮ PRO STOVKY HER! ROZSÁHLÝ SEZNAM!

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 843

Červen 2005 | Cena 195 Kč | 321 Sk

9 771213 560001 06

TipStatic.cz

U SCORE 137 (NEJEN) TŘI PLNÉ HRY ZDARMA!

SCORE 137

- ✗ 3 plné hry na DVD zdarma!
- ✗ Bombastická reportáž z E3!
- ✗ 11 premiérových recenzí!
- ✗ Exkluzivní recenze hry Bard's Tale!
- ✗ 10 demoverzí, 14 freeware her a 33 videí z E3 na DVD!
- ✗ V neposlední řadě i originální pořad SCORE Live!

WWW.SCORE.CZ

Splinter Cell: Chaos Theory 28

Sam Fisher má opět nějakou prácičku a vy se můžete připojit.

Cold Winter 60

Útěkem z vězeňské cely to všechno teprve začíná...

God of War 39

Je to dlouhá hra a jistě s ní budete mít co dělat...

Tento měsíc v TipStation

Rubriky

Novinky	04
TipsExpress	06
HelpStation	14
Archiv TipStation	16
PlatinumTips	130
CheatStation	150
Příští měsíc	162

Kompletní návody

Medal of Honor: European Assault	18
Batman Begins	22
Splinter Cell: Chaos Theory	28
God of War	39
Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith	46
Tekken 5	50
Area 51	52
Cold Winter	60
Madagascar	67
Stolen	70
Bards Tale	80
NARC	86
Championship Manager 5	92
Haunting Ground	94
Full Spectrum Warrior	101
Brave	106
CT Special Forces: Fire for Effect	112
Enthusia Professional Racing	117
LEGO Star Wars	118
Predator Concrete Jungle	124
Midnight Club 3: DUB Edition	129
Pro Evolution Soccer 4	132
Jak 3	140
Ratchet a Clank: Up Your Arsenal	134
The Getaway: Black Monday	146

Abecední rejstřík

Area 51	Návody	52	LEGO Star Wars	Nové cheaty	150
Bards Tale	Návody	80	Madagascar	Návody	67
Batman Begins	Návody	22	MADDEN 2005	Tipy	06
Brave	Návody	106	Medal of Honor: European Assault	Návody	18
Cold Winter	Návody	60	Midnight Club 3: DUB Edition	Návody	129
Conan: The Dark Axe	Nové cheaty	150	Midnight Club 3: DUB Edition	Nové cheaty	150
CT Special Forces: Fire for Effect	Návody	112	NARC	Návody	86
Devil May Cry 3	Nové cheaty	150	Predator Concrete Jungle	Návody	124
Devil May Cry 3	Tipy	06	Pro Evolution Soccer 4	Návody	132
Enthusia Professional Racing	Návody	117	Psychonauts	Nové cheaty	150
Fight Night Round 2	Nové cheaty	150	Ratchet and Clank 3	Nové cheaty	150
Fight Night Round 2	Tipy	06	Ratchet a Clank: Up Your Arsenal	Návody	134
Full Spectrum Warrior	Návody	101	Robotech: Invasion	Nové cheaty	150
Full Spectrum Warrior	Nové cheaty	150	Splinter Cell: Chaos Theory	Návody	28
Full Spectrum Warrior	Tipy	06	Splinter Cell: Chaos Theory	Tipy	06
God of War	Návody	39	Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith	Návody	46
Golden Eye: Rogue Agent	Nové cheaty	150	Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith	Nové cheaty	150
Gran Turismo 4	Tipy	06	Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith	Tipy	06
GTA: San Andreas	Tipy	06	Stolen	Návody	70
Haunting Ground	Návody	94	Tekken 5	Návody	50
Championship Manager 5	Návody	92	TimeSplitters: Future Perfect	Tipy	06
Jak 3	Návody	140	The Getaway: Black Monday	Návody	146
Juiced	Nové cheaty	150	Whiplash	Nové cheaty	150
Killzone	Nové cheaty	150	Worms Blast	Nové cheaty	150
LEGO Star Wars	Návody	118	Zapper	Nové cheaty	150

PROHLÁŠENÍ TIPSTATION - TIPSTATION JE:

Pokud čtete tyto řádky, je zjevné, že máte smysl pro detail. Jsou to právě detaily, o které jde i našemu časopisu. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní.

TIPSTATION NENÍ:

Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdlouhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaze v závodních hrách a krýt údery v bojovkách. Pokud si o ně nenapíšete, netiskneme návody na zoufalé hry, které nemá smysl hrát. Slibujeme, že ani jediný čtvereční centimetr nepřijde vniveč.

Editorial

God of War. To je odpověď na otázku, která z her v tomto čísle TipStationu nás bavila nejvíce. Obvykle se názory značně liší, tentokrát jsme se ale neobvykle shodli úplně všichni. *God of War* je neuvěřitelně zábavný kousek a u většiny redakčního osazenstva vede, nejen pokud jde o toto číslo, ale o celý dosavadní rok (a tam už je konkurence mnohem větší). Je zvláštní, když se něco takového podaří hře, o které se příliš nemluví. O *God of War* jsme samozřejmě věděli, čekali hodně, ale mediální „pokrytí" této hry se nedalo srovnat s *MGS 3*, *Gran Turismem 4* a dokonce ani *Driv3rem* nebo *Killzone*. Příjemné překvapení je zkrátka lepší než nepříjemné zklamání. A podobných překvapení není nikdy dost!

Z vašich dopisů jsme s radostí zjistili, že vás naše minulé číslo hodně potěšilo a plakát s lokacemi všech bonusů v *San Andreas* zabral snad ještě více, než PLAY zdarma (snad je to tím, že si PLAY pravidelně kupujete). Podobné dárečky tedy nabídneme i v budoucnosti, pro tentokrát jsme se ale vrátili na obvyklý počet stran a „plnotučný" počet kompletních návodů. Prázdniny sice právě začínají, ale her vychází habaděj (a dokonce i těch dobrých), takže jistě uvítáte osvědčenou pomoc našich úplných návodů, rafinovaných tipů a vykutálených cheatů.

Bavte se dobře.

Jan Modrák
Šéfredaktor

STRANA 18
Nový *Medal of Honor* sice není tak dobrý jako *Frontline*, ale beztak je to hodně povedená hra, která se právem dostala i na naši obálku.

STRANA 150
Nové cheaty! Opět stovky nových kódů na desítky nových her. Ať si kdo chce říká co chce, podvádět se vyplácí...

STRANA 22
Batman začíná... útočit i na herní konzole! Staré Batman-hry na starých konzolích nestály za nic, tentokrát to je o moc lepší.

STRANA 39
***God of War* je excelentní hrou, před kterou i *Prince of Persia* bledne závistí. To si alespoň myslí Lukáš Kolínský, který pro vás napsal návod.**

VÍTEJ, PLAYSTATION 3!

FOTKY, DATA, PARAMETRY, SPEKULACE. FAKTA O PS3!

Dost drbů a zvěstí, tentokrát přišla řada jen na pravdivé a 100% potvrzené informace! Sony na výstavě E3 podle očekávání definitivně ohlásila plány na další generaci své konzole. Co to konkrétně znamená? Známe přesné technické parametry, známe design konzole (i když nelze vyloučit, že bude ještě změněn), známe přibližné datum uvedení na trh a samozřejmě známe i název. V tomto směru žádné překvapení, Sony svou třetí generaci PlayStation uvede na trh pod názvem PlayStation 3 (právě to byl ostatně důvod, proč Microsoft s druhým Xboxem zvolil označení „360" - nechtěl být o číslo pozadu)!

A teď to podstatné. Začněme třeba designem - jak vidíte z okolních obrázků, design je poměrně radikálně odlišný od předchozí generace a jednou z příčin jsou i relativně velké rozměry, kdy je PS3 zhruba stejně veliká jako současný Xbox. Zklamání ale není na místě, jak vám totiž dokážeme v následujících odstavcích, baculatější rozměry si vyžadují špičkové technické parametry. Dle prvních návrhů by měly být v prodeji hned tři různé barevné verze, konzoli bude opět možné postavit horizontálně i vertikálně, ale tohle vše jsou jen kosmetické změny proti nejradikálnější novince, kterou je nesporně ovladač, jehož nový design je skutečně šokující a skoro

bychom se vsadili, že nikoliv definitivní - rozvržení tlačítek je prakticky stejné jako dosud, ovladač však funguje bezdrátově (zároveň lze připojit sedm joypadů) a má trochu podivný tvar bumerangu.

Pokud jde o samotný výkon, ze všech tří konzolí je na tom PlayStation 3 výrazně nejlépe. Spíše než suchá informace o výpočetním výkonu až 2 teraflopů za vteřinu vám možné napoví fakt, že je procesor PS3 pětatřicetinásobně výkonnější než předchozí generace. Na minulost ale Sony nezapomíná a opět se můžeme spolehnout na zpětnou kompatibilitu s PS2 a dokonce i s PS1. Milovníky kvalitního obrazu (a majitele špičkových sestav domácího kina) potěší zpráva o podpoře HDTV formátu 1080p, šílence do kvantity dat zase uspokojí již dříve avizovaná podpora Blu-Ray disků, které jsou výhodné nejen pro svou kapacitu (dvouvrstvé disky pojmou přes 50 GB), ale i kvůli ochraně proti kopírování.

Samozřejmostí je podpora připojení k internetu přes ethernetový kabel, podpora Bluetooth 2.0 i možnost propojení s jinými přístroji (pochopitelně v čele s PSP) díky WiFi a Sony už naznačila, že online plány opět posune na zcela novou úroveň. Naopak trochu překvapením jsou dva HDMI výstupy, díky kterým budete moci propojit jednu konzoli zároveň se dvěma televizemi.

Sony zatím nezveřejnila přesné datum vydání, ale naznačila, že bude PlayStation 3 uvedena na trh na jaře 2006. To pravděpodobně znamená jen japonskou premiéru a v Evropě bychom se měli dočkat zhruba na konci příštího roku. Ještě matnější jsou indicie, pokud jde o cenu, která samozřejmě zejména v úplném počátku nebude nízká. Náznaky hovoří o ceně těsně pod 50 tisíci japonskými jeny, což znamená něco přes 20 tisíc korun, ale vzhledem k tradičně nevýhodným cenám konzolí v Evropě klidně i citelně více.

Nejpodstatnější jsou samozřejmě hry. Sony to rozhodně nepodceňuje - na E3 byla prezentovaná řada „next gen" her včetně úchvatných exkluzivitek typu *Killzone 2*. Více o PlayStation 3 a jejích hrách si můžete přečíst v rozsáhlém 12-stránkovém článku, který bude součástí desátého čísla PLAY (v prodeji od 22. července).

CHEAT!

Odhalujeme cheaty ve skutečném světě!

Cheat: Doping

Ben Johnson. Kanadský atlet, který v roce 1984 získal na Olympijských hrách v Los Angeles dvě bronzové medaile! Od té doby jeho hvězda stoupala a v roce 1987 v Římě poprvé slavně porazil Carla Lewise v běhu na 100 m. Jejich vzájemný souboj na soulské olympiádě v roce 1988 byl napjatě očekáván a Johnson jej vyhrál v tehdy neskutečném čase 9,79, což byl pochopitelně světový rekord. O pár dní později však celý svět šokoval nález steroidů v Johnsonově moči a běžec tak byl diskvalifikován. Ben Johnson se s rozhodnutím nikdy nesmířil a mj. obvinil své tehdejší konkurenty v čele s Carlem Lewisem, že také dopují. Pikantní je, že se později skutečně objevily důkazy o Lewisově dopingu. Stalo se tak i u dalších sprinterů (mj. Linford Christie a Dennis Mitchell), nicméně odebráním medailí byl potrestán jen Johnson. V roce 1991 se pokusil o comeback, byl však neúspěšný a v roce 1993 byl dožívotně diskvalifikován za další pozitivní test.

PS3 parametry

CPU	**Procesor Cell** **Jádro PowerPC @ 3,2 GHz** **1 VMX vektorová jednotka na jádro** **512 kB L2 cache** **7 x SPE @ 3,2GHz** **7 x 128 b 128 SIMD GPR** **7 x 256 kB SRAM na SPE** *** 1 z 8 SPE rezervovaná** **celkový výkon v pohyblivé desetinné čárce:** **218 GFLOPS**
GPU	**RSX @ 550 MHz** **výkon v pohyblivé desetinné čárce: 1,8 TFLOPS** **Plně HD (až 1080p) x 2 kanály** **Vícecestná programovatelná paralelní shaderová potrubí v pohyblivé desetinné čárce**
Zvuk	**Dolby 5.1, DTS, LPCM atd. (zpracování Cell)**
Paměť	**256 MB XDR hlavní RAM @ 3,2 GHz** **256 MB GDDR3 VRAM @ 700 MHz**
Propustnost systému	**Hlavní RAM 25,6 GB/s** **VRAM 22,4 GB/s** **RSX 20 GB/s (zápis) + 15 GB/s (čtení)** **SB 2,5 GB/s (zápis) + 2,5 GB/s (čtení)**
Výkon systému v pohyblivé desetinné čárce	**2 TFlops**
Uložení dat, vstup/výstup	**HDD – použitelný 2,5" HDD slot x 1** **USB – vpředu x 4, vzadu x 2 (USB 2.0)** **Memory Stick - Standard / DUO, PRO x 1** **SD - standard/mini x 1** **Compact Flash - Type I, II x 1**
Komunikace	**Ethernet - 10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T x 3 (vstup x 1 + výstup x 2)** **Wi-Fi - IEEE 802.11 b/g** **Bluetooth - Bluetooth 2.0 (EDR)**
Ovládání	**Bluetooth (až 7)** **USB 2.0 (klasické)** **Wi-Fi (PSP?)** **Síť (přes IP)**
AV výstup	**Velikost obrazu: 480i, 480p, 720p, 1080i, 1080p** **HDMI - HDMI výstup x 2** **Analog - AV kombinovaný výstup x 1** **Digitální zvuk – digitální výstup (optický) x1**
Média (jen čtení)	**CD – PSone, PS2, CD-DA, SACD, DualDisc** **DVD - PS2, PS3, DVD-Video** **Blu-ray Disc - PS3, BD-Video**

TIPS EXPRESS

Sedm stran záchranných tipů a cheatů. Nechcete-li návod, tak alespoň rady!

GTA: SAN ANDREAS

Dohráno? Nebo se nudíte? Zde je deset věcí, které jsou sice zcela zbytečné, ale přesto zábavné. Do toho!

Padákem z Mount Chiliad

Nejen že Mount Chiliad nabízí hodně spektakulární výhledy (obzvláště když je jasno), ale pro fanoušky adrenalinové zábavy nabízí i další zajímavé vyžití. Dostaňte se nahoru na motorce a seberte padák, který tam leží. Nyní postavte motorku k destičce, která vám poslouží jako rampa. Pořádně se rozjeďte a sjeďte ze strany hory. Ve správnou chvíli seskočte z motorky a otevřete padák dříve, než bude pozdě.

Leťte s Jumbem

Ve velkém hangáru na letišti v Las Venturas naleznete tryskáč AT-400. Jde o zdaleka největší dopravní prostředek v celé hře. Chce to nabrat hodně velkou rychlost, než se dostanete do vzduchu, ale když se vám to podaří a vy vzlétnete do nebe, připadáte si, jako byste dokázali něco skutečně velkého a zásadního. Obzvláště když se vám podaří do ničeho nenarazit. Teď ještě kdybyste mohli převážet cestující a vydělávat prachy jako v taxíku. Snad příště!

Král Los Santos

Nepřátelské gangy dokáží znepříjemnit život a nezastaví se před ničím, aby převzali vaše území. Zkuste jim to zkomplikovat a získat kompletní území Los Santos pro svůj vlastní gang. Budete potřebovat skutečně velký počet členů gangu a ještě větší počet munice do vašich zbraní, ale jakmile celá mapa patří vám, zažijete skvělý pocit, že vlastníte celé království. Přesto nejste bez starostí a budete muset svůj prostor uhájit před nájezdy soupeřících gangů.

Staňte se nepřítelem číslo 1

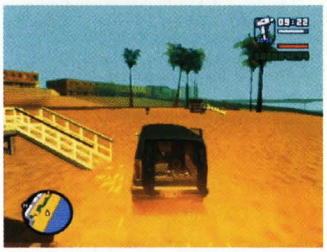
Je to už třetí díl „nové éry" GTA, ale některé věci zůstaly stejné - „zbláznit" se a začít kolem sebe pálit na všechno, co se hýbe, je stále stejná zábava. Chcete-li skutečně zjistit, jak jste na tom se svými schopnostmi, nezbývá než získat šest hvězdiček a pak si stopnout, jak dlouho dokážete přežít. Je-li vám to málo, vezměte motorovou pilu a spočítejte, kolik nevinných chodců zlikvidujete, než si vás „vychutnají" policisté. Cheaty samozřejmě nejsou povoleny!

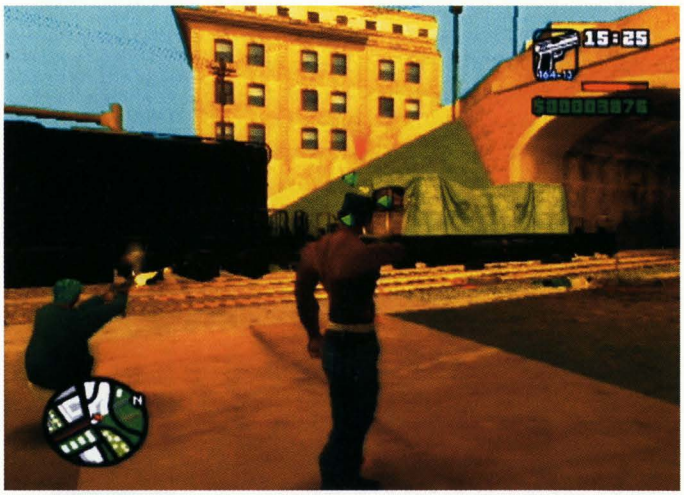
Čorka v armádě

Ukrást Hydru je samo o sobě dost těžké v misi Vertical Bird, ale pokud chcete ještě náročnější výzvu, dostaňte se do Area 69 a pokuste se ukrást Patriot, který je tu zaparkovaný. Vaše hodnocení „wanted" boří všechny rekordy a utéct s autem a zachránit si holý život je skutečně obtížné. Znát předem nějaké místo ke schování se tady opravdu šikne.

S padákem v Los Santos

A ještě jednou padák! Tentokrát se porozhlédneme v centru samotného Los Santos - najděte nejvyšší budovu v celém městě, dostaňte se na jeho střechu a co neuvidíte. Ano, i tady na vás čeká padák. Možná se vám to zdá podobné jako při seskoku z Mount Chiliad, ale ve městě





MALÉ TIPY

KILLZONE

Při vytváření nového profilu v singleplayeru zadejte slovo SHOOTERMAN, získáte tak úplně všechny bonusy, které si můžete v téhle hře vůbec přát.

COLD FEAR

Cheaty v téhle hře nejsou, jen klasické vychytávky. Za dokončení hry na normální obtížnost získáte návrhy a koncepty, za dokončení hry na obtížnost hard zase odemknete obtížnost extreme, která je... prostě extrémní!

PUNISHER

Nepotřebujete toho moc, stačí si zapamatovat výraz „V PIRATE". To zadejte (velkými písmeny!) jako jméno nového profilu a odemkne se vám naprosto vše, jen kromě

jde úplně o něco jiného! Musíte se jednak vyhnout spoustě budov a také dbát na to, abyste otevřeli padák dříve, než se rozplácnete před vchodem do pizzerie.

Ohňostroj

Máte rádi tuning? A nudíte se? Pokud vás už obtěžují všechny ty sériově vyráběné vozy, sáhněte po nějaké krásné káře, zajeďte do tuningové garáže (ideálně tehdy, kdy nevíte co z penězi), kupte všechno, co koupit lze, přemalujte křiklavou barvou a pak se vrhněte do ulic a vychutnejte si pozornost chodců. Až vás to přestane bavit, přidělejte C4, namiřte to proti lidem, kteří vám nejsou sympatičtí a... vychutnejte si ohňostroj!

Vzhůru na túru

Také vás zajímají ty drby, že jsou ve hře někde schovaní mimozemšťané? Nejsou, ale pokud tomu věříte, sedněte do malého nákladáku a vydejte se do lesa. Sice tu s velkou pravděpodobností nic nenajdete, ale projíždět se tady vydržíte i několik hodin v kuse. Výhled je tu občas skutečně nehorázný!

Terminátor

Vzpomínáte si, jak Arnold zlikvidoval v Terminátorovi všechny poldy na policejní stanici? S trochou představivosti můžete něco podobného zkusit i tady. Nejste sice nezničitelný robot, ale když se ověsíte brněním, kůží a vezmete do ruky brokovnici, nebudete do něj mít daleko. Nyní běžte navštívit policejní stanici v Los Santos a dejte jim co proto.

Tanky a děla

Použijte cheat na aktivaci tanku a pak se projeďte městem a sestřelte všechno, co vám vjede do cesty. Tuhle věc už jste sice pravděpodobně udělali, ale když už jsme udělali tenhle seznam, nesmí tu tank chybět - moc zábavnějších věcí ve hře skutečně není. Šest hvězdiček tu nic neznamená a před vámi není doslova a do písmene nic v bezpečí. Užijte si to!

STAR WARS E3: REVENGE OF THE SITH

Temná strana síly? No jasně, sem s nimi!

CHEATY

Kód	Efekt
NARSHADDAA	Všechny bonusové mise
AAYLASECURA	Všechen concept art
TANTIVEIV	Všechny dual arény
ZABRAK	Všechny duelisty
JAINA	Všechny Jedi powers a Force pohyby
COMLINK	Všechny filmové klipy
BELSAVI	Rychlá regenerace Force & Health
KORRIBAN	Story úrovně
SUPERSABERS	Super Sabre režim
071779	Tiny droid režim
KAIBURR	Nekonečná Force
XUCPHRA	Nekonečně Health

BONUSY

Bonus	Jak ho odemknout
Bonus mise „Episode IV Death Star"	Dokončete misi „Revenge of the Sith"
Bonus mise „Grievous on the Run"	Dokončete misi „Showdown with Grievous"
Bonus mise „Mustafar Lava Challenge"	Dokončete misi „Assassination on Mustafar"
Bonus mise „Size Matters Not"	Dokončete misi „Aftermath in the Temple"
Bonus mise „The General's Protectors"	Dokončete misi „The Cavalry Arrives"
Episode IV Death Star	Dokončete misi „Revenge of the Sith"
Mustafar Balcony	Dokončete misi „A friendship in Flames"
Mustafar Control Arm	Dokončete misi „Revenge of the Sith"
Mustafar Control Room	Dokončete misi „A friendship in Flames"
Mustafar Lava Platform	Dokončete misi „Revenge of the Sith"
Palpatine's Office	Dokončete misi „The Dark Side of the Force"
Palpatine's Office	Docking BayDokončete misi „The Dark Side of the Force"
Temple Control Room	Dokončete misi „The Final Lesson"
Temple Outer Terrace	Dokončete misi „The Final Lesson"
Throne Room Main Chamber	Dokončete misi „Settling the Score"
Throne Room Upper Balcony	Dokončete misi „Settling the Score"
Utapau Sinkhole Control Room	Dokončete misi „Showdown with Grievous"
Utapau Sinkhole Landing Platform	Dokončete misi „Showdown with Grievous"

upgradů. Získáte přístup ke všem misím, režimům, brnění, concept artu, obálkám komiksů atd.

MX VS ATV: UNLEASHED

Vstupte do menu cheat codes (jak je to zadávání cheatů dnes snadné, že? to za našich mladých let nebylo...) a zadejte TOOLAZY pro odemknutí celé hry. Chcete-li na to jít postupně, zkuste MINIMOTO pro odemknutí 50cc motorek.

GRAN TURISMO 4

Kupte si zařízení NOS a nainstalujte si ho do svého auta. Při závodu vyzkoušejte tlačítko R1 a poletíte jako pták Uličník! Až vám Nitro dojde, není nic snazšího než si ho doplnit při zastávce v boxech.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Několik standardních rad, které vám v průběhu celé hry pomohou zůstat neodhaleni a získat výhodu proti nepřátelům.

SVĚTLA

Má-li si Sam zachovat nějakou výhodu proti svým soupeřům, musí pracovat výhradně ve tmě. Kdykoliv můžete, rozstřelte všechna světla v místnosti. Tím, že je zahalíte do temnoty, získáte obrovskou výhodu, Sam je mnohem hůře viditelný a může se kolem soupeřů pohybovat zcela neodhalený!

KULKY

Munice je v *Chaos Theory* nedocenitelný pomocník a v průběhu hry se přesvědčíte, že je také hodně vzácná. Vyplatí se jí tedy v každém okamžiku šetřit. Místo abyste nepřítele zastřelili do zad, je mnohem lepší se k nim přiblížit a zlikvidovat je pomocí bojového umění. Koneckonců je můžete v takovou chvíli vyslechnout a dostat z nich nějakou užitečnou informaci.

PÍSKOT

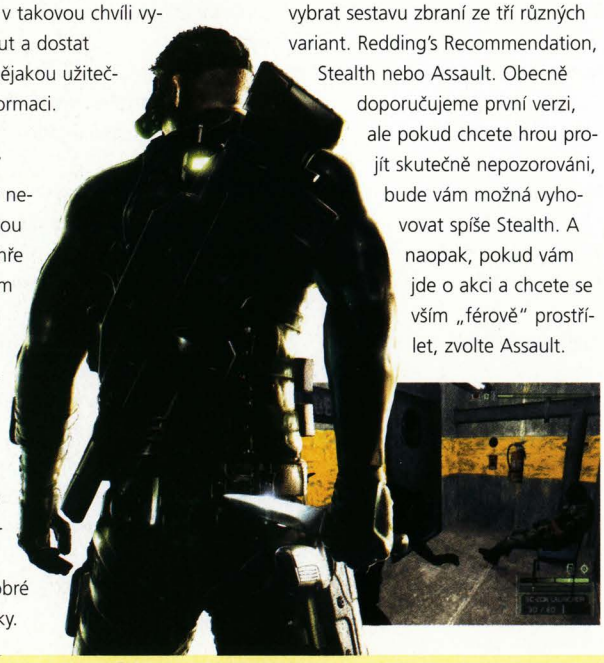
Skupiny nepřátel jsou v téhle hře největším oříškem a většinou není možné takové soupeře zlikvidovat bez staré dobré přestřelky. Nejlepším a nejméně riskantním způsobem, jak se jim vyhnout, je zůstat v temnotě a písknout, popřípadě hodit objekt. V takovém případě se k vám vydají na průzkum a vy už je musíte jen potichu zlikvidovat ve tmě.

KAMERY

Pokud netušíte, co je (nebo není) za dalším rohem, použijte „sticky cam". Vystřelte ji na zeď a díky ní můžete vidět tam, kam jste ještě nevstoupili. Až splní svůj účel, není nic jednoduššího, než kameru znovu sebrat, abyste ji později mohli znovu použít.

ARZENÁL

Na počátku každé mise si můžete vybrat sestavu zbraní ze tří různých variant. Redding's Recommendation, Stealth nebo Assault. Obecně doporučujeme první verzi, ale pokud chcete hrou projít skutečně nepozorováni, bude vám možná vyhovovat spíše Stealth. A naopak, pokud vám jde o akci a chcete se vším „férově" prostřílet, zvolte Assault.



DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

Dostali jste se až do pekla, dokončili celou hru a teď chcete víc? Není problém!

V hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a poté kružte levou páčkou až do chvíle, kdy hlas řekne „Devil May Cry". Tím odemknete všechny bonusy, kostýmy, režimy i galerii. Pokud to chcete učinit regulérním způsobem, zde najdete jak:

Easy režim - Zemřete třikrát v režimu Normal
Hard režim - Dokončete hru na Normal
Dante Must Die režim - Dokončete hru na Hard
Heaven Or Hell režim - Dokončete hru na Dante Must Die
Topless kostým - Dokončete hru na Easy nebo Normal
Devil May Cry 1 kostým - Dokončete hru na Normal
Devil May Cry 1 kostým bez bundy - Dokončete hru na Hard
Legendary dark knight kostým - Dokončete hru na Hard
Super Dante kostým - Dokončete hru na Hard
Gallery odemknuta - Dokončete hru na Easy nebo Normal
Zbývající předměty v galerii - Dokončete hru na Hard
Alternativní konec - Zabijte 100 nepřátel v průběhu závěrečných titulků

Walk Thru

TEKKEN 5

Pokud se s postavou Jinpachi dostanete ve Story režimu až k závěrečnému bossovi, schválně prohrajte a nevolte možnost pokračování. Uvidíte závěrečný filmeček Jinpachi a odemkne se vám v režimu Theatre.

FIGHT NIGHT 2

Kryjte se! Používáte pro to tlačítko R1 a ↑ a ↓. S trochou tréninku se tak vyhnete většině úderů a jste-li v přímém kontaktu se soupeřem, rozhodně se bez krytu neobejdete!

THE INCREDIBLES

Je na vás hra moc těžká? Pak jí pauzněte a v menu Secrets zadejte kód ILIEMIAOW. Pokud jste to přelouskali správně, měli byste mít rázem odemčeny všechny mise hry!

FULL SPECTRUM WARRIOR

Ještě než vás pustíme do samotné mise a odkážeme na kompletní návod, zopakujme si několik základních rad. Je tu tréninK!

KRYJTE SE

Základní myšlenka hry spočívá v tom, že jste neustále krytí. Ostatně, ve hře můžete ke krytí použít většinu objektů. Všechno, počínaje rohem budovy až po staré gauče ochrání vaše jednotky. Nicméně některé druhy „krytí" přeci jen nabídnou trochu lepší ochranu než jiné. Budovy jsou samozřejmě úplně nejlepší, protože je nelze zničit, zatímco většinu ostatních (včetně aut nebo beden) zničit lze, i když to často nějaký čas potrvá. Dávejte pozor na ikonku štítu nad hlavami vašeho týmu - když je černá, kryt za nimž jste schovaní, už vás vůbec nechrání.

Vždy, když vstoupíte do nové lokace, se musíte snažit okamžitě skrýt a to tak, aby vás nikdo nemohl zaměřit z jakéhokoliv úhlu. Rohy map jsou hodně užitečné, protože si můžete být jisti, že z některých stran útok nepřijde. Naopak cesta skrze křižovatky je hodně riskantní, protože se jen těžko můžete krýt ze všech stran. Budete také muset dávat pozor před nepřáteli, kteří nesou explozivní zbraně - dobře mířená raketa může zlikvidovat celou jednotku, ač je skrytá za rohem.

POHYB POD PALBOU

I když jste pod nepřátelskou palbou, můžete se svou jednotkou hýbat. Nejsnazší je dát některým členům za úkol střílet na konkrétní cíle, zatímco ostatní se pohnou k dalšímu bodu a budou se krýt. Opakujte totéž s další jednotkou a budete moci pohybovat svým týmem v tazích a dostat je tak prakticky kamkoliv. Stejná taktika může být užitečná, když čelíte skupinám nepřátel, o kterých nevíte, ale kteří na vás střílejí. I když máte už jen jednu četu, můžete se hýbat.

Hoďte kouřový granát tak, abyste zakryli cestu k vašemu dalšímu bodu, a soupeř pak nevidí, kam by měl střílet. Nedělejte to ale příliš často, kouřových granátů totiž nemáte zrovna dostatek.

VRAŤTE JIM TO

Velmi často jsou také vaši nepřátelé velmi dobře krytí. Možná vás napadne, že bude rozumnější ustoupit na stranu a zlikvidovat je pak, kdy už nebudou krytí. Máte pravdu! Bude ale nutné nechat jednu četu tam, kde jsou, aby váš cíl neutekl, až bude vaše lest odhalena.

Tohle však není jediný způsob, jak se zbavit soupeře. Je-li nepřátelský voják schován za hodně slabým krytem, může stát za úvahu jeho zničení. Věci jako dřevěné bedny můžete zlikvidovat snadno, i když vás to bude stát nějakou tu munici. Podobně to funguje i s auty, kde by mohl pomoci váš granátomet M203 (navíc by měl zlikvidovat i toho, kdo stojí poblíž). Nicméně tady je kapacita munice velmi omezena a použití takové formy útoku si hodně rozmyslete.

Použít můžete koneckonců i normální granáty, i když pak se budete muset dostat poměrně blízko, abyste je mohli efektivně hodit - mají totiž poměrně malý dosah. Riziko něčeho takového je poměrně značné, takže doporučujeme první variantu.

CHEATY

Zadávejte v položce Extra Content v hlavním menu:

MERCENARIES - Nekonečná munice
NICKWEST - Režim velkých hlav
SWEDISHARMY - Realistická obtížnost
HA2P1PY9TUR5TLE - Verze „US Army"

BONUSY

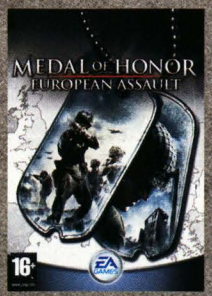
Tréninkové filmy - Dohrajte úrovně MOUNT
Intro film - Dohrajte úrovně MOUNT a spusťte hlavní hru
Finální film - Dohrajte hru na jakoukoliv obtížnost
Konceptový film - Dohrajte hru na jakoukoliv obtížnost
Realistická obtížnost - Dohrajte hru na obtížnost Sargeant Major

inzerce

NEPŘÁTELSKÉ STROJE ŘÁDÍ NAD ZDEVASTOVANOU EVROPSKOU KRAJINOU.

Obuj si kanady poručíka americké armády Williama Holta, válečného agenta nově ustavené operační jednotky – Úřadu pro strategické operace. Tvým úkolem bude odhalit hrozbu nepřátelského atomového zbrojení, zúčastnit se útoku na doky ve francouzském přístavu St. Nazaire, zničit tajné zbraně rozmístěné v severní Africe, připojit se k ruské armádě a hájit společně s ní Stalingrad a vybojovat poslední klíčovou bitvu druhé světové války, tzv. bitvu o výběžek, součást spojenecké protiofenzivy v Ardenách.

Osud každé bitvy, každého města, každé země a konečně osud celého světa leží na tvých bedrech. Využij adrenalin, který máš v krvi, a projdi otevřenými bojišti a otestuj svou odvahu tváří v tvář nepříteli. Převezmi velení, jakmile začneš řídit pohyb svých oddílů v boji a prožij pocity obyčejného vojáka v neobyčejných situacích.



www.eagames.cz
TO NENÍ HRA. PŘIHLAS SE JAKO DOBROVOLNÍK.

XBOX | NINTENDO GAMECUBE | PlayStation 2

16+ www.pegi.info

EA GAMES
Challenge Everything™

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, You Don't Play, You Volunteer, EA GAMES, logo EA GAMES a Medal of Honor European Assault jsou obchodní známky nebo registrované obchodní známky společnosti Electronic Arts Inc. v USA a/nebo v jiných zemích. Všechna práva vyhrazena. Medal of Honor je obchodní známka nebo registrovaná obchodní známka společnosti Electronic Arts Inc. v USA a/nebo jiných zemích pro počítačové hry a videohry.
Všechna právní vyhrazena. Všechny ostatní obchodní známky jsou vlastnictvím jejich příslušných vlastníků. EA GAMES™ je značka Electronic Arts™. „PlayStation" a loga „PS" jsou registrovanými obchodními známkami společnosti Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox a loga Xbox jsou rovněž registrovanými obchodními známkami nebo obchodními známkami společnosti Microsoft Corporation v USA a/nebo v jiných zemích a jsou použity v rámci oddělené společnosti Microsoft. NINTENDO GAMECUBE A LOGO NINTENDO GAMECUBE JSOU OBCHODNÍMI ZNÁMKAMI SPOLEČNOSTI NINTENDO.

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

Už pár měsíců stará, ale stále oblíbená střílečka, která si zaslouží pár poctivých tipů ohledně zbraní. Přesněji - vy si je zasloužíte!

MELEE

Pokud vám nechybí munice, není nejmenší důvod používat kontaktní způsob boje. Důvod je jednoduchý, jen velmi zřídka narazíte na osamoceného nepřítele a než zlikvidujete jednoho, další vás pošle do márnice. Melee útoky jsou také hodně slabé a neefektivní, občas budete muset zasadit tři nebo čtyři údery zbraní, než si stráž „lehne". Hodí se snad jen v případě, kdy se musíte bránit zrovna v okamžiku, kdy nabíjíte. To je totiž hodně pomalé, takže v tomto okamžiku se úder šikne.

BROKOVNICE

Pro použití brokovnice existuje jedna velmi užitečná rada - buďte co nejblíže. Rána do hlavy je samozřejmě nejjistější, ale pokud jste skutečně blízko, je vcelku jedno, kam se trefíte. Jediný problém je v nabíjení, které je až neskutečně pomalé, a v případě dvojité brokovnice se mnohdy bude nutné po výstřelu schovat. Vypněte položku „crouch toggling", takže nebudete tlačítkem přepínat, ale skrčení dosáhnete při stisknutí tlačítka - pro profíky (zvláště v multiplayeru) naprostá nutnost!

SNIPERKA

Vždy, bez výjimky, mířte na hlavu! Nabíjení téhle zbraně je z celého herního arzenálu nejpomalejší, takže je více než kdy jindy důležitá dobrá muška. To platí obzvláště o sci-fi sniperce, která má sice kapacitu osmi střel, ale nabíjí se skutečně celou věčnost, mnohem déle než takový raketomet. Stojí za připomenutí, že v multiplayeru tyto zbraně nejsou příliš efektivní, protože boti a lidé se pohybují mnohem více a nepředvídatelně, takže je čistý zásah vzácnější.

GRANÁTY

A na závěr granáty! Mhhhm! Právě ve zmíněném multiplayeru jsou tou zásadní zbraní, která může rozhodnout o vašem úspěchu. Radar je standardně zapnutý, takže můžete vidět, kde zhruba se vaši soupeři nacházejí. Ještě než je vidíte, na přivítanou hoďte jejich směrem granát. Tak ho buď zabijete, zraníte, nebo mu alespoň zkomplikujete situaci a zaměstnáte ho uhýbáním. V každém mapě se naučte lokaci granátů a vždy se snažte nějaké sebrat.

FIGHT NIGHT ROUND 2

Chcete se stát šampiónem? Pak to chce tvrdý trénink a... číst TipStation!

✗ Zůstaňte v dostatečné vzdálenosti od svého soupeře, obzvláště pokud jde o kvalitního boxera. Vždy jednou za čas se k němu přibližte, zasaďte jednu nebo dvě rány a zase zpátky do bezpečí. V bezpečné vzdálenosti se není čeho bát!

✗ Chcete-li prožít co možná nejrychlejší cestu vzhůru, pak je důležité si pečlivě vybírat zápasy. Zkoumejte soupeře a z těch, kteří jsou na žebříčku nad vámi, si vždy vyberte toho nejslabšího. Tak byste se na vrchol měli dostat nejsnáze.

✗ A ještě něco - i když je hodně lákavé stát se hned na začátku profíkem, je mnohem lepší začít jako amatér. Nejenže si vítěznými zápasy odemknete pár užitečných předmětů, ale můžete také vyhrát amatérský pás.

✗ Jak dostat soupeře na zem? Použít úder zvaný „jab" a to vaší hlavní rukou. Právě tímto způsobem zasadíte soupeři velmi vážnou ránu, kterou nemá šanci zblokovat a navíc tak můžete učinit z bezpečné vzdálenosti.

✗ Další dobrá rada - kašlete na nepovolené údery. Nejsou příliš efektivní a více než jeden v zápase vám může způsobit spíše problémy, ne-li rovnou diskvalifikaci. Když už musíte bojovat unfair, pak se spokojte s jedním.

✗ Chcete-li vidět malé bojovníky, zvolte rychlý zápas (Quick Fight) a pak nějakou arénu. Podržte ↑ na D-padu na pár vteřin a až zápas začne, v ringu nebojuje nikdo jiný než malí trpaslíci!

✗ Chcete-li si odemknout Fabolouse, bonusového bojovníka, běžte si vytvořit nového boxera a zadejte jako jeho první jméno GETFAB. Pak se vraťte zpátky do rozhraní tvorby boxera a zvolte nový souboj nebo kariéru. Fabolous je teď mezi boxery těžké váhy!

✗ A když už jsme u té tvorby postavy, za zdaleka nejdůležitější považujeme výšku - snažte se v dané kategorii vytvořit co možná nejvyššího borce. Pokud jde o rozdělení bodů, doporučujeme vybalancovat styl a přidat deset bodů do Power a Agility. Zbylých pět pak na Speed.

MALÉ TIPY

SONIC MEGA COLLECTION

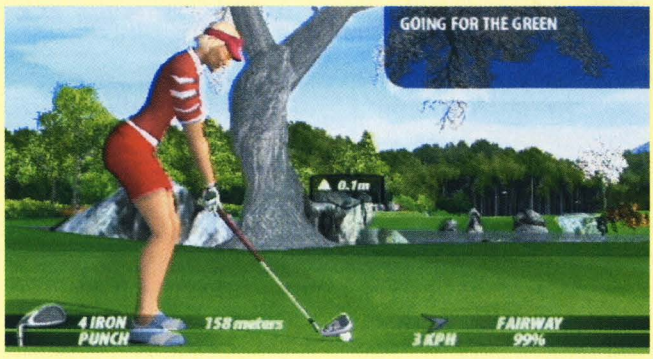
Po určitém počtu hraní her (od dvaceti až do padesáti) se vám postupně odemknou kromě hlavních her Sonic také bonusové hry (je jich tu celkem sedm). Stačí po spuštění hry přes [R1] a nabídku Exitu hru opustit, zvolit novou a bonusové hry jsou vaše cobydup!

TIGER WOODS 2005

V menu Options zvolte položku Password a zadejte heslo THEGIANTOYSTER pro všechny golfisty a hřiště! Heslo THEKING vám dopřeje slavného Arnolda Palmera a heslo THETENNESSEEKID zase neméně slavného Justina Timberlaka!

LEGO STAR WARS

Pro neviditelnost zadejte kód



GRAN TURISMO 4

Jaké laskominy získáte za jaké vítězství? Přehled!

Odměny za vítězství v klasických soutěžích

Pokud chcete ušetřit, tak se pokuste vyhrát všechny soutěže, pro které máte ve své garáži vhodná auta. Díky tomu rozšíříte svou sbírku a můžete se zúčastnit dalších šampionátů, aniž byste pro ně museli vhodná auta draze nakupovat (v některých soutěžích navíc získáte za odměnu auta, která se ani koupit nedají). Peníze vyhrané v závodech pak můžete investovat do vylepšování auta, se kterým máte šanci vyhrát pokud možno několik dalších soutěží.

BEGINNER HALL

Sunday Cup:	AUTOBIANCHI A112 Abarth '79
FF Challenge:	MAZDA Mazda6 Concept '01
FR Challenge:	NISSAN Skyline 2000GT-B '67
4WD Challenge:	TOYOTA Motor Triathlon Race Car '04
MR Challenge:	LOTUS Esprit Turbo HC '87
Light Weight K Cup:	GINETTA G4 '64
Spider & Roadster:	CHRYSLER Prowler '02
Sport Truck Race:	CHEVROLET Silverado SST

EXTREME HALL

Gran Turismo All Stars:	BMW MacLaren F1 GTR Race Car '97
Dream Car Championship:	NISSAN GT-R Concept LM Race Car '02
Polyphony Digital Cup:	OPERA PERFORMANCE S2000 '04
Like The Wind:	VOLKSWAGEN W12 Nardo Concept '01
Formula GT World:	MERCEDES-BENZ Sauber C9 Race Car '04
Real Circuit Tours:	NISSAN GRAN TURISMO SKYLINE GT-R (PaceCar) '01
Premium Sports Lounge:	FORD GT '05

Odměny za vítězství v národních soutěžích

Národní soutěže patří mezi těžší závody, ke kterým se většinou dostanete až po získání dostatečných zkušeností v klasických soutěžích. Odměnou za vítězství v těchto soutěžích jsou spíše sběratelsky hodnotné kousky (výjimky potvrzují pravidlo), takže byste s tím měli počítat.

AMERICAN HALL

American Championship:	CHEVROLET Corvette Convertible (C1) '54
Stars and Stripes:	CHEVROLET Camaro LM Race Car '01
American Muscle Car Championship:	CHEVROLET Chevelle SS 454 '70
Classic Muscle Car Championship:	PLYMOUTH Super Bird '70

ENDURANCE HALL

Grand Valley 300km:	AUDI Auto Union V16 Type C Streamline '37
Laguna Seca 200 Miles:	FORD GT40 Race Car '69
Roadster 4 Hours Endurance:	MAZDA RX-7 LM Race Car '01
Tokyo R246 300km:	MITSUBISHI FTO Super Touring Car '97
Super Speedway 150 Miles:	HONDA NSX-R Prototype LM Race Car '02
Nurburgring 24 Hours Endurance:	POLYPHONY Formula Gran Turismo '04
Nurburgring 4 Hours Endurance:	CHAPPARAL 2D Race Car '67
Suzuka 1000km:	LISTER Storm V12 Race Car '99
Motegi 8 Hours Endurance:	HONDA NSX-R LM Edition Road Car '02
Tsukuba 9 Hours Endurance:	NISSAN SKYLINE GT-R Race Car (CALSONIC) '93
Sarthe Circuit 24 Hours I:	AUDI R8 '01
Sarthe Circuit 24 Hours II:	BENTLEY Speed 8 Race Car '03
Fuji 1000km:	NISSAN R92CP Race Car '92
Infineon World Sport Car Trophy:	FORD GT LM Race Car '02
El Captain 200 Miles:	TOYOYTA 88C-V Race Car (MINOLTA) '89
New York 200 Miles:	DODGE Charger Super Bee 426 Hemi '71

PROFESSIONAL HALL

Clubman Cup:	MAZDA Mazdaspeed 6 '05
Tuning Car Grand Prix:	NISSAN OPTION Stream Z '04
Race of NA Sports:	HONDA NSX-R Concept '01
Race of Turbo Sports:	MAZDA BP FALKEN RX-7 (D1GP) '03
Boxer Spirit:	RUF CTR Yellow Bird '87
World Classic Car Series:	MERCEDES-BENZ Daimler Motor Carriage '1886
World Compact Car Race:	HONDA S800 RSC Race Car '68
Supercar Festival:	CIZETA V16T '94
Gran Turismo World Champion-ship:	FORD GT LM Edition Spec-II '04

EUROPEAN HALL

European Championship:	JAGUAR XJ220 LM Edition '01
British GT Cup:	JAGUAR E-Type Coupe '61
British Light Weight Car Race:	LOTUS Europa Special '71
German Touring Car Championship:	MERCEDES-BENZ AMG CLK-GTR Race Car '98
Italian Festival:	ALFA ROMEO 155 2.5 V6 TI Race Car '93
French Championship:	CITROEN 2CV Type-A '54
European Classic Car Championship:	MERCEDES-BENZ Benz Patent Motor Wagen '1886
European Hot Hatch Car Championship:	VOLVO 240 GLT Estate '88
1000 Miles:	ALFA ROMEO Giulia Sprint Speciale '63
Schwarzwald Liga A:	BMW M3 GTR Race Car '01
Schwarzwald Liga B:	MERCEDES-BENZ AMG 190E 2.5 16V Evolution II (DTM) '92

JAPANESE HALL

Japanese Championship:	NISSAN 350Z Concept LM Race Car '02
Japanese GT Championship:	NISSAN MOTUL PITWORK Z (JGTC) '04
Japanese 70's Classic:	NISSAN SKYLINE Hard Top 2000GT-R (KPGC10) '70
Japanese 80's Festival:	MITSUBISHI HSR-II Concept '89
Japanese 90's Challenge:	NISMO 400R (R33) '96
Japanese Compact Car Cup:	HONDA LIFE STEP VAN '72

4PR28U. Pro odemknutí bonusových postav v režimu Free Play zadejte tamtéž kód LA811Y pro Bobu Fetta, MS952L pro Mace Windu a BEQ82H pro úžasnou Princeznu Leiu.

GHOSTHUNTER

Při hraní podržte → a L3 po dobu pěti vteřin, pak stiskněte ◎ - zvýší se efektivita vašich střel. Podržte → a L3 a pak stiskněte △ chcete-li být nesmrtelní!

CHAMPIONS OF NORRATH

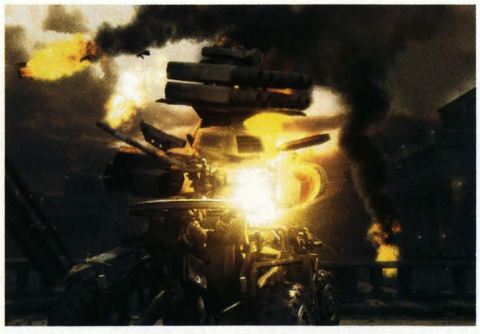
Pro postavu na úrovni 20 s 999 skill body podržte L1, R2, △ a R3. Je tu však jedna podmínka - musíte to udělat okamžitě po spuštění hry, kdy ovládáte svého bojovníka a vstoupíte do hry. Jakmile uděláte něco jiného, cheat nefunguje!

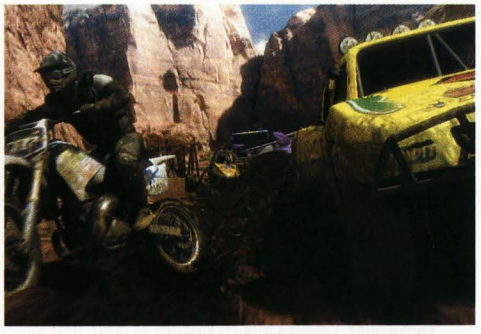
MADDEN 2005

Tenhle americký sport není u nás nejpopulárnější, ale těch pár jeho fanoušků je o to urputnějších.

Právě pro ně máme pár bonusů v podobě hráčů, stadionů, roztleskávaček a dalších vychytávek, které můžete snadno aktivovat zadáním kódu v Hlavním menu (zvolte položku My Madden, Madden Cads a pak Madden Codes)

KARTA	KÓD
Aaron Brooks	J95K1J
Aaron Glenn	Q48E9G
Adewale Ogunleye	C12E9E
Ahman Green	T86L4C
Al Wilson	G72G2R
Alan Faneca	U32S9C
Amani Toomer	Z75G6M
Andre Carter	V76E2Q
Andre Johnson	E34S1M
Andy Reid	N44K1L
Anquan Boldin	S32F7K
Antoine Winfield	A12V7Z
Bill Cowher	S54T6U
Brad Hopkins	P44A8B
Bret Favre	L61D7B
Brian Billick	L27C4K
Brian Dawkins	Y47B8Y
Brian Simmons	S22M6A
Brian Urlacher	Z34J4U
Brian Westbrook	V46I2I
Bubba Franks	U77F2W
Butch Davis	G77L6F
Byron Leftwich	C55V5C
Carson Palmer	O36V2H
Casey Hampton	Z11P9T
Chad Johnson	R85S2A
Chad Pennington	B64L2F
Champ Bailey	K89O9E
Charles Rogers	E57K9Y
Charles Woodson	F95N9J
Chris Hovan	F14C6J
Clinton Portis	R66V6J
Corey Simon	R11D7K
Courtney Brown	R42R75
Curtis Martin	K47X3G
Dallas Coach	O24U1Q
Damien Woody	F78I1I
Dante Hall	B23P8D
Dat Nguyen	Q86I2S
Daunte Culpepper	O62O9K
Dave Wannstedt	W73D7D
David Boston	A25I9F
David Carr	C16E2Q
Dennis Erickson	J83E3T
Dennis Green	C18J7T
Derrick Brooks	P93I9Q
Derrick Mason	S98P3T
Deuce Mcallister	D11H4J
Dexter Coakley	L35K1A
Dexter Jackson	G16B2I
Dick Vermeil	F68V1W
Dom Capers	B97I6R
Domanick Davis	L58S3J
Donnie Edwards	E18Y5Z
Donovin Darius	Q11T7T
Donovon Mcnabb	T98J1I
Donte Stallworth	R75W3M
Dre' Bly	H19Q2O
Drew Bledsoe	W73M3E
Dwight Freeney	G76U2L
Ed Reed	G18Q2B
Edgerrin James	A75D7X
Eric Moulds	H34Z8K
Flozell Adams	R54T1O
Fred Taylor	I87X9Y
Grant Wistrom	E46M4Y
Herman Edwards	O19T2T
Hines Ward	M12B8F
Jack Del Rio	J22P9I
Jake Delhomme	M86N9F
Jake Plummer	N74P8X
Jamie Sharper	W27I7G
Jason Taylor	O33S6I
Jason Webster	M74B3E
Jeff Fisher	N62B6J
Jeff Garcia	H32H7B
Jeremy Newberry	J77Y8C
Jeremy Shocky	R34X5T
Jerry Porter	F71Q9Z
Jerry Rice	K34F8S
Jevon Kearse	A78B1C
Jim Haslett	G78R3W
Jim Mora Jr.	N46C3M
Jimmy Smith	I22J5W
Joe Horn	P91A1Q
Joey Harrington	Z68W8J
John Fox	Q98R7Y
Jon Gruden	H61I8A
Josh Mccown	O33Y4X
Julian Peterson	M89J8A
Julius Peppers	X54O4Z
Junior Seau	W26K6Q
Kabeer Gbaja-Biamala	U16I9Y
Keith Brooking	E12P4S
Keith Bulluck	M63N6V
Kendrell Bell	T96C7J
Kevan Barlow	A23T5E
Kevin Mawee	L76E6S
Kris Jenkins	W63O3K
Kyle Boller	A72F9X
Kyle Turley	Y46A8V
Ladainian Tomlinson	M64D4E
La'roi Glover	K24L9K
Lavar Arrington	F19Q8W
Laveranues Coles	R98I5S
Lawyer Milloy	M37Y5B
Lee Suggs	Z94X6Q
Leonard Davis	H14M2V
Lovie Smith	L38V3A
Marc Bulger	U66B4S
Marcel Shipp	R42X2L
Marcus Stroud	E56I5O
Marcus Trufant	R46T5U
Mark Brunell	B66D9J
Marshell Faulk	U76G1U
Marty Booker	P51U4B
Marty Shottenheimer	D96A7S
Marvin Harrison	T11E8O
Marvin Lewis	P24S4H
Matt Hasselback	R68D5F
Michael Bennett	W81W2J
Michael Strahan	O66T6K
Michael Vick	H67B1F
Mike Alstott	D89F6W
Mike Brown	F12J8N
Mike Martz	R64A8E
Mike Mularkey	C56D6E
Mike Rucker	K89O6S
Mike Shanahan	H15L5Y
Mike Sherman	F84X6K
Mike Tice	Y31T6Y
Nick Bernett	X95I7S
Norv Turner	F24K1M
Olin Kreutz	R17R2O
Orlando Pace	U42U9U
Patrick Surtain	H58T9X
Peerless Price	X75V6K
Peter Warrick	D86P8O
Peyton Manning	L48H4U
Plaxico Burress	K18P6J
Priest Holmes	X91N1L
Quentin Jammer	V55S3Q
Randy Moss	W79U7X
Ray Lewis	B94X6V
Reggie Wayne	R29S8C
Rex Grossman	C46P2A
Rich Gannon	Q69I1Y
Richard Seymore	L69T4T
Ricky Williams	P19V1N
Rod Smith	V22C4L
Rodney Harrison	O84I3J
Ronde Barber	J72X8W
Roy Williams	J76C6F
Rudi Johnson	W26J6H
Sam Madison	Z87T5C
Samari Rolle	C69H4Z
Santana Moss	H79E5B
Shaun Alexander	C95Z4P
Shaun Ellis	Z54F2B
Shaun Rogers	J97X8M
Shawn Springs	Z28D2V
Simeon Rice	S62F9T
Stephen Davis	E39X9L
Steve Mariucci	V74Q3N
Steve Mcnair	S36T1I
Steve Smith	W91O2O
Takeo Spikes	B83A6C
Tedy Bruschi	K28Q3P
Terence Newman	W57Y5P
Terrel Suggs	V71A9Q
Tiki Barber	T43A2V
TJ Duckett	P67E1I
Todd Heap	H19M1G
Tom Brady	X22V7E
Tom Coughlin	S71D6H
Tony Dungy	Y96R8V
Tony Gonzalez	N46E9N
Torry Holt	W96U7E
Travis Henry	F36M2Q
Trent Green	Y46M4S
Ty Law	F13W1Z
Walter Jones	G57P1P
Will Shields	B52S8A
Zach Thomas	U63I3H
New England Coach	N24L4Z
Washington Coach	W63V9L
Seattle Coach	V58U4Y
First and Fifteen	V65J8P
First and Five	O72E9B
Unforced Errors	L48G1E
Extra Credit	M89S8G
Tight Fit	V34L6D
5th Down	P66C4L
3rd Down	Z28X8K
Human Plow	L96J7P
Super Dive	D59K3Y
Da Boot	I76X3T
Da Bomb	B61A8M
Lame Duck	D57R5S
Mistake Free	X78P9Z
Fumbilitis	R14B8Z
Bingo!	J33I8F
Mr. Mobility	Y59R8R
Touchy	Y68G7D
Bad spot	N44D6E
Toast	H11X2G
Jam	E53G8W
Pocket Protectors	G97L1J
Penetration	J83E9V
QB On Target	E65S6M
Coffin Corner	L96U8Z
Wind Gust	P13Q7V
Hands Of Glue	R18C5K
Hands Of Stone	W18R6P
Couch Potato	P39I7J
Time Out	Q83L6Q
Ouch!	Z15F9Z
Worker's Comp	H89Q4Y
Passerby	T67X6R
Super Bowl XXXIX Stadium	D58F1B
Super Bowl XL Stadium	O85P6I
Super Bowl XLI Stadium	P48Z4D
Super Bowl XLII Stadium	T67R1O
Aloha stadium	G67F5X
'58 Colts	P74X8J
'66 Packers	G49P7W
'68 Jets	C24W2A
'70 Browns	G12N1I
'72 Dolphins	R79W6W
'74 Steelers	R12D9B
'76 Raiders	P96Q8M
'77 Broncos	O18T2A
'78 Dolphins	G97U5X
'80 Raiders	K71K4E
'81 Chargers	Y27N9A
'82 Redskins	F56D6V
'83 Raiders	D23T8S
'84 Dolphins	X23Z8H
'85 Bears	F92M8M
'86 Giants	K44F2Y
'88 49ers	F77R8H
'90 Eagles	G95F2Q
'91 Lions	I89F4I
'92 Cowboys	I44A1O
'93 Bills	Y66K3O
'94 49ers	N28Z9N
'96 Packers	L21T4K
'98 Broncos	J13P1L
'99 Rams	R95W8A
Bears Pump Up Crowd	K17F2I
Bengals Cheerleader	Y22S6G
Bills Cheerleader	F26S6X
Broncos Cheerleader	B85U5C
Browns Pump Up Crowd	B65Q1L
Buccaneers Cheerleader	Z55Z7S
Cardinals Cheerleader	Q91W5L
Chargers Cheerleader	Q68S3F
Chiefs Cheerleader	T46M6T
Colts Cheerleader	M22Z6H
Cowboys Cheerleader	J84E3F
Dolphins Cheerleader	E88T2J
Eagles Cheerleader	Q88P3Q
Falcons Cheerleader	W86F3F
49ers Cheerleader	X61T6L
Giants Pump Up Crowd	L13Z9J
Jaguars Cheerleader	K32C2A
Jets Pump Up Crowd	S45W1M
Lions Pump Up Crowd	C18F4G
Packers Pump Up Crowd	K26Y4V
Panthers Cheerleader	M66N4D
Patriots Cheerleader	O59P9C
Raiders Cheerleader	G92L2E
Rams Cheerleader	W73B8X
Ravens Cheerleader	P98T6C
Redskins Cheerleader	N19D6Q
Saints Cheerleader	R99G2F
Seahawks Cheerleader	A35T8R
Steelers Pump Up Crowd	C98I2V
Titans Cheerleader	Q81V4N
Texans Cheerleader	R74G3W
Vikings Cheerleader	E26H4L





VŠE O PLAYSTATION 3

PLAY

10. ČÍSLO V PRODEJI 22. ČERVENCE

HelpStation

Jsem respektovaný veterán herního průmyslu. Dohrál jsem každou hru a nyní se léčím z předávkování. Mám spoustu volného času a jsem připraven vám pomoci!
E-Adresa: tipstation@omegagroup.cz.
Adresa: TipStation, P.O.Box 104, 170 04, Praha 7.

SHADOW OF ROME

Nedaří se mi zničit Askari v *Shadow of Rome*. Nepřipadá mi jako příliš těžký cíl, ale slon bitvu hodně komplikuje a vůbec se nechytám. Můžete mi dát nějakou radu?

Leeroy, přes e-mail

Začni s palcátem a štítem, později se musíš koncentrovat na to, že jsi v dostatečné vzdálenosti od sloní hlavy a klů. Začni útočit na jednu z jeho zadních nohou a až zlikvidueš brnění, koncentruj veškerou sílu na tuto oblast. Stále se věnuj noze a po nějaké chvíli bude po slonovi - pak přijde na scénu Askari. Tenhle bojovník je extrémně rychlý a nemůžeš se na něj bezhlavě vrhnout. Použij štít pro blokování jeho útoků a když se po roztočení chvíli rozkoukává, rychle nabij a zaútoč. Rozhodně to bude trvat docela dlouho, ale pokud se skrýváš a používáš brnění, měl bys to zvládnout.

METAL GEAR SOLID 3

Nedaří se mi dostat The Fear ve třetím dílu *Metal Gearu*. Nikdy ho nevidím a pokaždé mě dostane. Poraďte mi, nevím, jak dál!

Marek, přes e-mail

Ááá, zase ti bossové. The Fear je opravdu těžký soupeř - ale jen tehdy, když nevíš, co děláš! Nejsnazší způsob, jak jít do téhle bitvy, je koncentrovat se na jeho energii. Použij MK22 a termální brýle, takže ho vidíš mnohem snáze. Nyní použij nějaké jídlo (nejlépe infikované, máš-li ho) a hoď ho na zem poblíž - další tvůj úkol je se vyléčit, takže použij sérum s protijedem. Bodné zranění zase můžeš „vyřešit" použitím nože, styptiku, dezinfekce, stehů a obvazu. Tohle musíš neustále opakovat, kdykoliv dostaneš zásah. Nezapomeň jíst, aby sis obnovil staminu - jen tak budeš připravený na bitvu.

Nyní se přepni do pohledu z vlastních očí a zaměř soupeře, když skáče kolem. Vystřel co nejvíce ran, kdykoliv skočí na nějakou větev, a příliš se nezabývej uhýbáním. Ztrátu energie bude rychlejší vyléčit a když stojíš na místě, je mnohem snazší Fear lokalizovat ve first-person režimu. Jakmile je jeho ukazatel staminy zhruba na polovině, půjde pro jídlo, které si předtím hodil na zem. Neustále do něj střílej, když k jídlu jde a když ho jí, a zakrátko bys měl zvítězit.

FORBIDDEN SIREN

Nemám nic proti vašemu časopisu, mnohokrát už jste mi pomohli vyřešit zapeklitý problém, ale tentokrát jste zklamali. Stalo se to konkrétně u návodu na *Forbidden Siren*, což je pravděpodobně nejobtížnější survival horor, který jsem kdy hrál. Mluví konkrétně o Reko Takato Day 1 - 23:00, kde radíte, abych rozsvítil všechny lucerny ve správném pořadí s použitím čtyř svíček z Day 1 - 02:00. Pořadí, které doporučujete je D, A, B a C, ale to je špatně! Lucernu B nelze rozsvítit, takže nezískáte předmět 055 Book of Deliverance. Tak a teď babo raď! Mýlit se je lidské, ale měli byste chybu uvést na pravou míru a říct nám řešení. Pokud nezískám tenhle předmět, nedostanu ten úžasný puzzle Zuno na konci!

Franta, přes e-mail

Franto, Franto, Franto! Bezchybní rozhodně nejsme, ale zrovna v tomhle jsme tedy nevinně. Návod byl správný, ale my jsme pro jistotu hru znovu dohráli a ověřili to (a rovnou všichni tři v redakci). Jediný důvod, který nás napadá, je, že jsi něco udělal špatně - nemůže být problém v rozsvícení druhé lampy? Abys ji

správně rozsvítil, musíš prolézt dírou v plotu. Zkus to a dej nám vědět, jinak nám tenhle dotaz připadá hodně zvláštní... každopádně napiš!

STARÉ HRY

Vím, že to asi nedává moc smysl, ale hodně hraji staré hry (hlavně kvůli ceně, často jsou mnohem lepší než nové tituly) a váš časopis mi příliš nepomáhá - zkoušel jsem sehnat nějaká stará čísla, ale byla vyprodaná. Je nějaký způsob, jak najít návody na staré hry? Nemohli byste je při větším zájmu otisknout znovu?

Jaroslav Halík, Pardubice

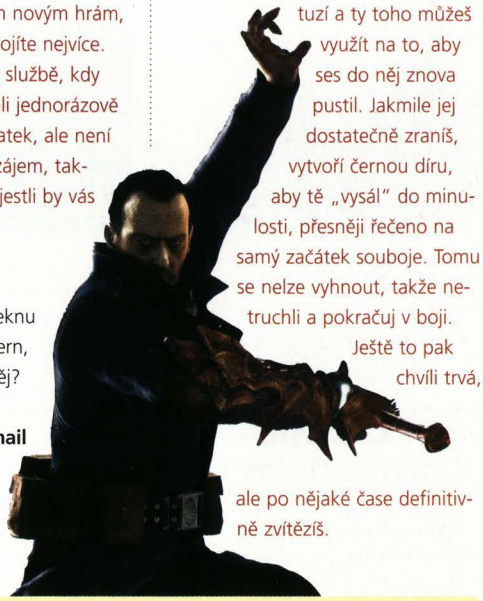
Těžko se zavděčit všem. TipStationem už proběhly doslova stovky her a je nemožné otisknout všechno, o co mají naši čtenáři zájem. Stará čísla mohou být vyprodána (ale přesto to zkuste, u pěti posledních čísel budete většinou úspěšní), takže jediným řešením je nové otisknutí. Dosud jsme zatím přetiskovali jen návody na úspěšné hry, které jsou zhruba po šesti až dvanácti měsíci znovu vydány ve zlevněné edici Platinum - o ty je zájem poměrně značný. Jinak se ale prioritně snažíme věnovat především novým hrám, protože to je to, oč stojíte nejvíce. Uvažovali jsme také o službě, kdy bychom návody zasílali jednorázově za nějaký mizivý poplatek, ale není jisté, zda by o to byl zájem, takže... takže se ozvěte, jestli by vás to zajímalo!

ONIMUSHA 3

Tak jo, vzdávám se! Řeknu to stručně - Guildenstern, *Onimusha 3*. Jak na něj? Poraďte prosím!

Paulie, přes e-mail

Stručné, ale opravdu výstižné. Doufám, že sis schoval nějaké ty šípy, protože ty se tady rozhodně hodí. Guildenstern hází kolem sebe oštěpy a po chvíli oživí dva démony. Právě v té chvíli si můžeš povšimnout, že svítí růžově, což znamená, že je zranitelný. Využij šance a pusť se do něj, sekni jej, použij magii nebo vystřel pár šípů. Pokud zabiješ démony, Guildenstern je téměř okamžitě znovu oživí - nejsou ale příliš tuzí a ty toho můžeš využít na to, aby ses do něj znova pustil. Jakmile jej dostatečně zraníš, vytvoří černou díru, aby tě „vysál" do minulosti, přesněji řečeno na samý začátek souboje. Tomu se nelze vyhnout, takže netruchli a pokračuj v boji. Ještě to pak chvíli trvá, ale po nějaké čase definitivně zvítězíš.



ZÁKYSOVÝ SPECIÁL - GTA: SAN ANDREAS

Vašich dotazů na *San Andreas* je více než dost. Spíše než konkrétní otázky na řešení jednotlivých misí jsem vybral zajímavé dotazy na všeobecnější věci, které by snad mohly zajímat více čtenářů. Každopádně ale pište, jsme tu pro vás a rádi poradíme s jakýmkoliv vašim problémem. Tedy, jakýmkoliv - musí se týkat her, rozhodně nám nepište o radu, jak sbalit tu prsatou holku z béčka.

ROZCHOD

Rozešla se se mnou Denise Robinson, ale rád bych to zkusil znova, chci hru dohrát na 100%. Je nějaký způsob, jak se k ní vrátit?

Jirka, přes e-mail

Stručná odpověď: NE. Bohužel to nejde, jediný způsob je začít hrát novou hru nebo použít save pozici, kde se s tebou ještě nerozešla. Nepotřebuješ jí ale k dokončení žádné mise, jediné, co ti dá, je Pimp Suit, pokud jí získáš na 100%.

VLAK

Snažím se vykolejit vlak, ale nějak mi to nejde, přitom kamarádovi se to podařilo. Také by mne zajímalo, kdy (v jaké hodiny) vlak projíždí skrze zastávku v San Fierru.

Pavel, přes e-mail

Pokud vím, vlak nemá přesný jízdní řád a nezbývá než počkat. Co se týče první otázky, jdeš na to zjevně špatně. Snažíš-li se vlak vykolejit zvenku, pak se ti to nikdy nepodaří - bomby, blokování autem ani žádné jiné metody nepomáhají. Jediný způsob, jak ho vykolejit, je zevnitř, konkrétně tak, že ho řídíš a jedeš příliš rychle.

TLOUSTNEME

Co mám dělat, aby má postava ztloustla? Na začátku jsem ze CJ udělal hranu na 100% - tedy muscle. Teď bych chtěl oslovit jednu ženskou z vesnice, ale ta je na tlustý nebo hubený a já ne a ne tloustnout. V restauracích jsem se vždycky zkoušel přejíst (až jsem se už 2x pozvracel), na kolo už nesednu - všude si vozím svoji black ass - nejraději na motorkách. A jediné, čeho jsem dosáhnul, je FAT na polovinu, ale muscle mám stále 100%. Poraďte mi, prosím, jak mohu co nejrychleji ztloustnout.

Rowdy, přes e-mail

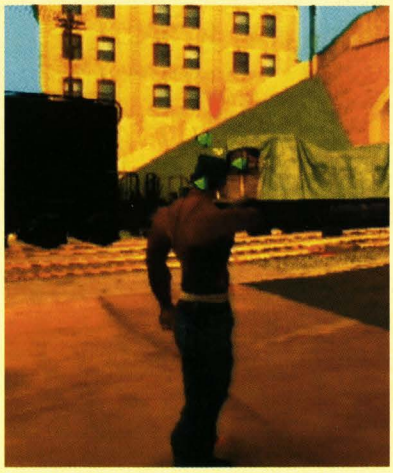
Není to vůbec tak jednoduché, jak se na první pohled zdá. Špatné jídlo nepomáhá, protože můžeš mít jak tloušťku, tak svaly na 100%. Musíš naopak nejíst a přitom se pokud možno hodně hýbat, takže tělo zpracovává energii ve svalech. Přesto to nějaký čas trvá!

HASIČI

Snažím se plnit nepovinné hasičské mise, ale moc mi to nejde, neměli byste nějaký tip, jaké místo je pro jejich absolvování nejvhodnější?

Honza, přes e-mail

Angel Pine nedoporučuji, stejně jako San Fierro - nejlepší se mi jevilo Los Santos, konkrétně Ganton. Ale snadné to není nikde. Náš pan šéfredaktor nicméně tvrdí, že se mu povedlo na 12. úroveň dostat napoprvé a že začal v Palmino Creek. Tak si vyber.



COP WHEELS

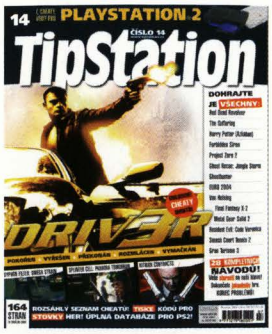
Mám problém s touto nepovinnou misí. Prostě nevím, jak ji dokončit, neměli byste nějakou radu?

Patrik, přes e-mail

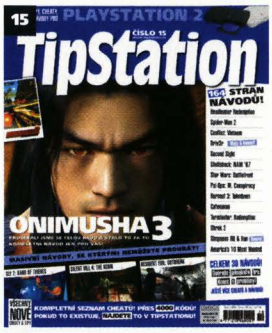
A co takhle rady dvě? První - nestřílej na poldy, abys je dostal ze sedla, tím získáš jen víc hvězdiček. Sraz je z kola spíš nárazem auta. A druhá - nauč se, kudy jede truck, hodně ti to ulehčí. Pokud si dobře pamatuji, jede po dálnici ve směru hodinových ručiček.

Archiv TipStation

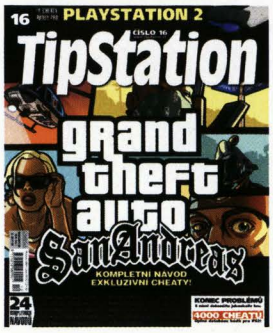
CHYBÍ VÁM NĚKTERÉ ZE STARŠÍCH ČÍSEL? TOUŽÍTE PO NĚJAKÉM NÁVODU? MÁTE PŘÍLEŽITOST ZA VÝHODNÝCH PODMÍNEK DOPLNIT SVOU SBÍRKU...



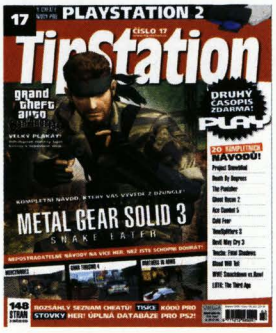
Driv3r, Hitman Contracts, Splinter Cell: PT, Suffering, Forbiden Siren, Harry Potter, Ghost Recon: Jungle Storm, Project Zero 2, Syphon Filter 4, GTA: Vice City, Fallout, Red Dead Revolver, Way of the Samurai 2, Smash Court Tenis Tournament 2, GT4: Prologue, Athens 2004, Euro 2004, Ghosthunter, Serious Sam, Van Helsing, Drakengard, Transformers...



Sly 2 Band of Thieves, Headhunter Redemption, Onimusha 3, Silent Hill 4: The Room, Shellshock Nam 67, Resident Evil Outbreak, Shrek 2, Psi-Ops: Mindgate Conspiracy, Second Sight, Spider-Man 2, WW Zero Ironstorm, Terminator 3 Redemtion, Driv3r, Catwoman, Conflict Vietnam, F1 2004, Burnout 3 Takedown, Richard Burns Rally, Americas 10 Most Wanted, Viewtiful Joe, Star Wars Battlefront, Street Racing Syndicate, Pro Evolution Soccer 3, Simpsons: Hit and Run...



GTA: San Andreas, GoldenEye: Rogue Agent, Prince of Persia: Warrior Within, Call of Duty: Finest Hour, Killzone, Getaway 2: Black Monday, Star Ocean, Tony Hawks Underground 2, Need for Speed Underground 2, Pro Evolution Soccer 4, FIFA 2005, NHL 2005, WRC 4, X-Men Legends, Shark Tale, Ratchet and Clank 3, Incredibles, Jak 3, Sly Cooper 2, Mortal Kombat Deception, Def Jam Fight for NY, Vietcong: Purple Haze, Forgotten Realms: Demonstone



GTA: San Andreas, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Mercenaries, Brothers in Arms, Gran Turismo 4, Project Snowblind, Death by Degrees, Tenchu: Fatal Shadows, The Punisher, LOTR: Third Age, Ghost Recon 2, Ace Combat 5, Obscure, Constantine, Cold Fear, WWE Smackdown vs Raw, Devil May Cry 3, Blood Will Tell, TimeSplitters: Future Perfekt, Driv3r

INDEX NÁVODŮ

Hledáte-li konkrétní návody, zde zjistíte, zda již nebyly v některém čísle otištěny, a popřípadě si můžete dané číslo objednat.

007: Everything or Nothing - TS13
Ape Escape - TS7
Ape Escpe 2 - TS10
Auto Modellista - TS10
Baldur's Gate: Dark Alliance - TS6, TS13
Beyond Good and Evil - TS12
Blade 2 - TS8
Bloodrayne - TS11
Broken Sword 2 - TS7
Broken Sword: The Sleeping Dragon - TS12
Brothers in Arms - TS17
Burnout 2: Point of Impact - TS9
Burnout 3 Takedown - TS15
Call of Duty: Finest Hour - TS16
Castlevania - TS13
Celebrity Deathmatch - TS12
Colin McRae 3 - TS9
Colin McRae Rally 4 - TS12
Commandos 2 - TS7, TS8
Conflict Desert Storm 2 - TS12
Conflict Vietnam - TS15
Crash Bandicoot - TS7
Dark Chronicle - TS11
Def Jam Vendetta - TS11
Delta Force: Urban Warfare - PSM55, TS8
Deus Ex: The Conspiracy - TS7
Devil May Cry 2 - TS10
Devil May Cry 3 - TS17
Dino Crisis 1 - TS11
Dino Crisis 2 - TS11
Drakengard - TS14
Driv3r - TS15, TS14
Duke Nukem: Time to Kill - TS8
Dynasty Warriors 4 - TS11
Enter The Matrix - TS10, TS11
Euro 2004 - TS14
F1 2002 - TS7
Fallout: Brotherhood of Steel - TS14
Ferrari F355 Challenge - TS8
FIFA 2003 - TS9
FIFA 2004 - TS12
FIFA World Cup 2002 - TS7, PSM53
Final Fantasy 4 - TS7, PSM54
Final Fantasy 5 - TS7, PSM53
Final Fantasy 6 - TS6
Final Fantasy 10 - TS7
Final Fantasy X-2 - TS13
Forbidden Siren - TS14
Formula One 2003 - TS11
Formula One Arcade - TS8, PSM56
Freedom Fighters - TS12
Freekstyle - TS8
Front Mission 3 - TS8
Futurama - TS11
Getaway 2: Black Monday - TS16
Getaway - TS10
GT4: Prologue - TS14
GTA: San Andreas - TS16
GTA: Vice City - TS14
Ghost Recon: Jungle Storm - TS14
Ghosthunter - TS14
GoldenEye: Rogue Agent - TS16
Grand Theft Auto 3 - TS7, TS13
Grand Theft Auto: Vice City - TS9, TS10
Great Escape - TS12
Half-Life - TS6
Harry Potter 2 - TS9, PSM60
Harry Potter and the Prisoner of Azkhaban - TS14
Haven - TS10
Herdy Gerdy - TS6
Headhunter Redemption - TS15
Hitman Contracts - TS14
Hitman 2: Silent Assassin - TS9
Hogs of War - TS11
Indiana Jones and The Emperors Tomb - TS12
I-Ninja - TS13
Incredibles - TS16
Italian Job, The - PSM57, TS12
Jak 2 Renegade - TS12
James Bond 007 in Nightfire - TS9
Judge Dredd: Dredd vs Death - TS12
Charlies Angels - TS11
Chase The Express - TS6
Kill.Switch - TS13
Killzone - TS16
Kingdom Hearts - TS9, TS10
Legacy of Kain: Defiance - TS13
LMA Manager 2002 - TS7
Lilo and Stitch - TS8
LOTR: Third Age - TS17
Lord of the Rings: Two Towers - TS9, TS12
Mace Griffin Bounty Hunter - TS12
Mafia - TS13
Manhunt - TS12
Max Payne 2 - TS13
Maximo - TS6
Maximo vs. Army of Zin - TS13
Medal of Honor: Frontline - TS7
Medal of Honor: Rising Sun - TS12
Men in Black 2 - TS8
Mercenaries - TS17
Metal Gear Solid - TS12
Metal Gear Solid 2 - TS6
Metal Gear Solid 3: Snake Eater - TS17
Minority Report - TS10
Mission Impossible: Operation Surma - TS13
Mortal Kombat: Deadly Aliance - TS10
Moto GP 3 - TS10
NBA 2003 - TS9
Need for Speed: Hot Pursuit 2 - TS9
Need For Speed Underground - TS13
Next Generations Tennis - TS8
NHL 2003 - TS9
NHL 2004 - TS12
No One Lives Forever - TS7
Onimusha 2 - TS9
Onimusha 3 - TS15
Panzer Front Bis - PSM51
Parasite Eve 2 - TS12
Pitfall - TS13
Primal - TS10
Prince of Persia: Sands of Time - TS12
Prince of Persia: Warrior Within - TS16
Prisoner of War - TS8
Pro Evolution Soccer - PSM51
Pro Evolution Soccer 2 - TS9
Pro Evolution Soccer 3 - TS12, TS13
Pro Evolution Soccer 4 - TS16
Project Snowblind - TS17
Project Zero - TS10
Project Zero 2: Crimson Butterfly - TS14
Psi-Ops: Mindgate Conspiracy - TS15
Punisher - TS17
Rainbow Six 3 - TS13
Ratchet and Clank - TS9
Ratchet and Clank 2 - TS13
Ratchet and Clank 3 - TS16
Rayman 2: The Great Escape - TS7
Rayman Rush - TS7, PSM52
Red Card - TS8
Red Dead Revolver - TS14
Red Faction - TS6
Red Faction 2 - TS9
Resident Evil - TS10
Resident Evil 2 - TS6, TS7
Resident Evil 3: Nemesis - TS10
Resident Evil Code X: Veronica - TS11
Resident Evil: Dead Aim - TS11
Resident Evil Outbreak - TS15
Return to Castle Wolfenstein - TS11
Rocky - TS9
Silent Hill - TS9
Silent Hill 2: Directors Cut - TS10
Silent Hill 3 - TS11
Silent Hill 4: The Room - TS15
Sims - TS11
Second Sight - TS15
Secret Weapons Over Normandy - TS13
Serious Sam: Next Encounter - TS14
Shellshock Nam 67 - TS15
Shrek 2 - TS15
Sly Racoon - TS10
Sly 2 Band of Thieves - TS15
Smash Court Tennis - TS7
Smash Court Tennis Tournament 2 - TS14
SOCOM: US Navy Seals - TS11,
SOCOM 2: US Navy Seals - TS13
Soldier of Fortune Gold - TS8
Sonic Heroes - TS13
Soul Calibur 2 - TS12
Spider-Man: The Movie - TS7
Spider-Man 2: Enter Electro - PSM58, TS11
Splinter Cell - TS10
Splinter Cell: Pandora Tomorrow - TS14
Spyhunter 2 - TS13
SSX3 - TS12
Star Wars: Bounty Huter - TS10
Star wars: Clone Wars - TS10
Star Wars: Phantom Menace - TS7
State of Emergency - TS6
Stuntman - TS8
Suffering - TS14
Sum of All Fears - TS12
Syphon Filter 1, 2, 3 - TS11
Syphon Filter: Omega Strain - TS14
SWAT: Global Strike Team - TS13
Tekken 4 - TS8, TS9
Terminator 3 Redemtion - TS15
Thing, The - TS8
This is Football 2003 - TS9
This is Football 2004 - TS13
The Sims: Bustin Out - TS13
TimeSplitters 2 - TS8, TS9
TOCA: Race Driver - TS8
Tomb Raider 1 - TS11
Tomb Raider 2 - TS6
Tomb Raider 3 - TS7, TS8
Tomb Raider 4 - TS10
Tomb Raider: Angel of Darkness - TS11
Tomb Raider: Chronicles - TS11
Tomorrow Never Dies - TS8
Tony Hawks 3 - PSM57
Tony Hawks 4 - PSM61, 62
Tony Hawks Underground 2 - TS16
Transformers - TS14
True Crime: Streets of LA - TS12
Turok Evolution - TS8
Van Helsing - TS14
Virtua Fighter 4 Evolution - TS11
War of the Monsters - TS10
Warhammer 40,000: Fire Warrior - TS12
Way of the Samurai - TS8
Way of the Samurai 2 - TS14
World is Not Enough, The - TS8
WRC3 - TS12
X-Men: Volwerines Revenge - TS11
XIII - TS13

ARCHIV PLAY & TIPSTATION

Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zaškrtněte příslušná čísla. Cena TipStationu je 150 Kč (do 7. čísla jen 70 Kč), cena PLAY je 85 Kč (poštovné 55 Kč, při objednávce nad tři kusy zdarma). Zásilka bude zasílána dobírkou (doporučené zaslání lze dohodnout telefonicky). Kupon zašlete na adresu Omega Group, P.O.BOX 104, Praha 7 170 04. Časopisy lze také objednat na adrese. www.tipstation.cz.

- ☐ TIPST. 4
- ☐ TIPST. 12
- ☐ TIPST. 14
- ☐ TIPST. 15
- ☐ TIPST. 16
- ☐ TIPST. 17
- ☐ PLAY 1
- ☐ PLAY 2
- ☐ PLAY 3
- ☐ PLAY 4
- ☐ PLAY 5
- ☐ PLAY 6
- ☐ PLAY 7
- ☐ PLAY 8
- ☐ PLAY 9

Jméno: **Město:**

Ulice: **Telefon:**

PSČ: **Podpis:**

Hráči, pozor!

Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!

Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

Čeští předplatitelé:
SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21 Praha 4
(tel.: 225 985 225, e-mail: ludek@send.cz)
Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky.

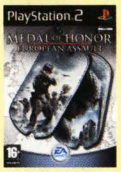
Slovenští předplatitelé:
Mediaprint-Kapa Presse Grosso, P.O.BOX 183,
Vajnorská 137, Bratislava, PSČ 830 00
(tel.: 004212/ 4445 8821,
e-mail: predplatne@abompkapa.cz).

Roční předplatné jen za 585 Kč!
Čtyři čísla za cenu tří!

Medal of Honor: European Assault

Vrhněte se s námi
do víru válečné vřavy...

INFO



■ **VYDAVATEL:** EA Games ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** In-house ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

I přes množství zakomponovaných novinek je to pořád viditelně starý dobrý *Medal of Honor*.

MISE 1 - OPERATION: CHARIOT

Přikrčte se a vydejte se na pevninu. Zpoza beden střílejte vojáky schované za bednami a kulometčíka. Na levé straně v rohu se nachází lékárna a pistole. Poté se dejte doprava kolem věže, kde seberte lékárnu a samopal. Dojděte na konec k zelenému kouři, kde se nachází kapitán. Poté se stejnou cestou vraťte na loď a po cestě likvidujte další Němce.

MISE 2 - RAID ON ST. NAZAIRE

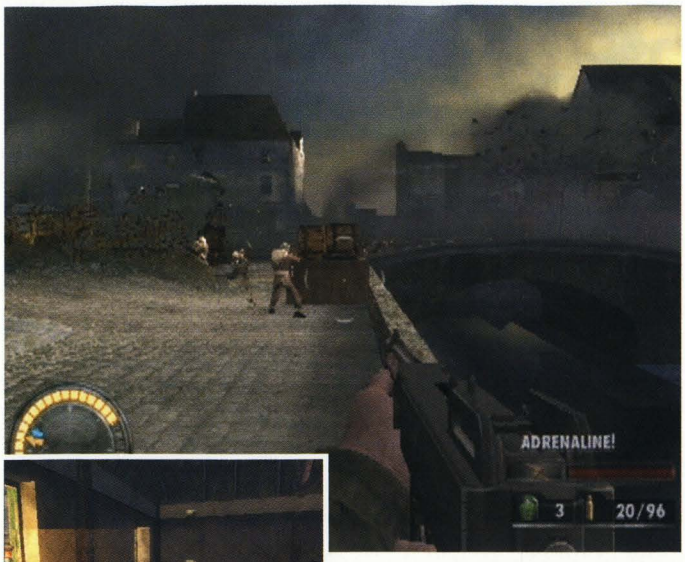
Dojděte k budově nalevo a postřílejte vojáky po cestě. Uvnitř budovy seberte pušku a pokračujte dále. Nezapomínejte komandovat své vojáky, aby vás kryli. Po levé straně postupujte směrem k bunkru. Obejděte ho, vejděte dovnitř a zabijte vojáka u kulometu. Po obsazení bunkru se vydejte dolů chodbou a likvidujte Němce u kulometů. Dojděte do tovární haly, kde lze využít výbušné barely k zabití nepřátel. Postupujte po schodišti nahoru k místnosti, do které hoďte granát. Odtud se dejte po schodišti dolů a pokračujte dále až k veliké palivové nádrži. Vyjděte po točitých schodech až na vrchol, položte nálož a rychle utečte. Vraťte se do bunkru, vylezte ven a po cestě k lodi se dejte do budovy, na jejímž konci se nachází protiletadlová baterie. Vyjděte po schodech nahoru a položte nálož na AA Gun na střeše. Rychle se vzdalte a po můstku dojděte na konec ke schodům. Sejděte dolů a vydejte se zpět. Ve spodní části lokace za nádražím se nachází pobřežní dělo. Prostřílejte si cestu k němu a položte nálož. Utečte do bunkru napravo, který vystřílejte. Chodbou dojděte až ke Klausovi Muellerovi, kterého rozstřílejte na kusy. Tento bunkr důkladně prohledejte, je zde kancelář, kde se nachází dokumenty ohledně V2 raket. Až je seberete, vraťte se na loď.

MISE 3 - LIGHTS OUT IN THE PORT CITY

Vyjděte ven a dejte se doprava. Zlikvidujte vojáky mezi bednami a kulometčíka v bunkru a vydejte se k malému bunkru napravo. Odtud zaútočte na velký bunkr před vámi, u majáku postřílejte všechny Němce. Vraťte se k malému bunkru, položte nálož na dveře, projděte skrz něj a dojděte do haly s raketami. Vyběhněte po schodech nahoru a zastřelte kulometčíka v protějším okně. Poté přestřílejte řetězy držící rakety a projděte halou. Vejděte do budovy naproti (hala s vagónem) a vystřílejte nepřátele. Opět projděte halou a postupujte dále na nádraží, které vyčistěte od Němců. V některých vagónech a budovách se nacházejí lékárny. Z nádraží se vydejte na molo, odkud dojděte na ponorku. Zde položte tři nálože a utečte. Poté se vydejte ke kostelu a prostřílejte si cestu ke kostelu, u kterého zabijte kulometčíka a několik dalších vojáků. Vyčistěte kostel od nepřátel a nahoře v kanceláři zabijte Horsta Brennera. Seberte spisy a vydejte se po schodech dolů do místnosti s generátory, kterou vystřílejte. Dojděte až ke generátorům a položte tři nálože. Poté se vydejte cestou zpět před kostel, kde využijte kulomet k postřílení Němců. Za první řadou beden se nachází detonátor, kterým odpalte nálože.

MISE 4 - ESCAPE AT DAWN

Vyjděte na ulici a postřílejte vojáky v budově vpravo. Projděte tímto domem a sestřelte vojáka v okně.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Nabíjení/akce
Kolečko » Změna zbraně
Trojúhelník » Vstávání/výskok
Čtverec » Přikrčení/plazení
R1 » Střelba
R2 » Granát
R3 » Úder pažbou/pěstí
L1 » Zacílení
L2 » Komandování
L3 » Přivolání vojáků
Šipka nahoru » Adrenalin
Šipka dolu » Lékárna

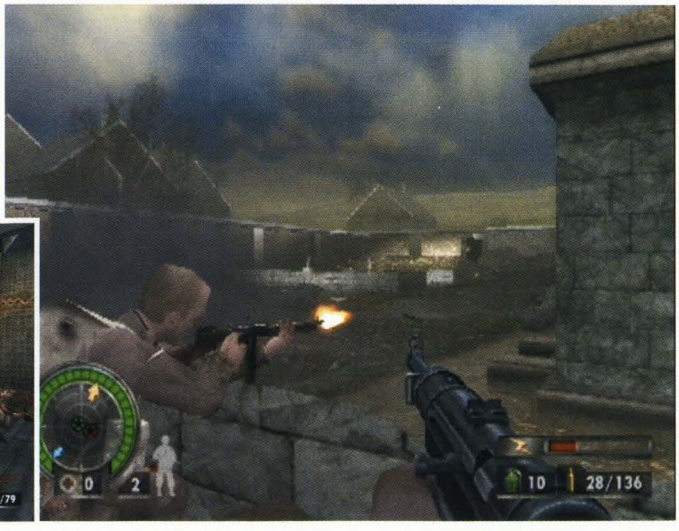
Prostřílejte si cestu k bednám. Napravo v baráku se nachází těžký kulomet. Vystřílejte dům a postupujte ulicí dále až k mostu. Běžte dále a v rozpadlé budově s nápisem „Café" napravo vyběhněte nahoru, odkud vystřílejte Němce. Vraťte se dolů, postupujte vpřed a likvidujte nepřátele. Dejte se do budovy s gaučem v přízemí, vyběhněte nahoru a postřílejte vojáky. Projděte prvním patrem až ke schodišti, po kterém sejděte. Projděte domem a v dalším vyběhněte po schodech do prvního patra. Odsud palte na vojáky u tanku, který je záhy zničen. Poté postřílejte zbylé vojáky včetně kulometčíka na plácku pod vámi. Seběhněte dolů na ulici a vydejte se kolem tanku do rozpadlé budovy naproti kostelu. Ve zbytcích kostela zabijte Ericha Kostera, který se nachází vzadu u oltáře. Seberte dokumenty, co po něm zbyly, a položte nálož na radiovou věž. Po explozi se vydejte skrz ruiny kostela na hřbitov. Zabijte několik Němců, tank zničte pomocí granátů a vydejte se cestou, odkud přijel.

MISE 5 - OPERATION: BLINDFOLD

Vydejte se skalním komplexem a pokračujte průsmykem vlevo. Projděte k ruinám po levé straně, vystřílejte nepřátele a postupujte dále. Hlídejte si kulometná hnízda na skalách a v bunkrech naproti. Držte se stále po levé straně a schovávejte se za ruiny. Až dojdete k bunkru, vydejte se nahoru na plácek nalevo. Vyčistěte ho od nepřátel a v bunkru položte nálož. Poté zneškodněte Tigera pomocí granátů. Pokud vám dojdou, další se nacházejí v bunkru. Vraťte se zpět dolů k bunkru a vydejte se do zákopů. Vydejte se podzemím mezi bunkry, kde se nacházejí dokumenty na stole v malé kanceláři. Vylezte ven a pokračujte na jih k jeskyni s umírajícím vojákem. Jděte průchodem za ním a přes německé jednotky projděte až k vraku letadla. Zde se nachází Adabold Brecht, kterého ustřílejte brokovnicí. Pokud bude utíkat, pronásledujte ho a nakonec ho oddělejte. Pokračujte dále přes místo havárie a ve vraku letadla seberte dokumenty u mrtvého vojáka. Poté se vydejte zpět k ruinám, kde zneškodněte další tank opět s pomocí granátů. Nejprve se ovšem vypořádejte s vojáky okolo. Pokud vám dojdou granáty, naleznete další v ruinách poblíž tanku. Poté dojděte k hangáru, vystřílejte kulometná hnízda a zneškodněte prototyp Tigera před hangárem pomocí výbušnin. Až vybuchne, otevře se hangár, kde položte nálože na další dva tanky. Až s nimi budete hotovi, vydejte s k bunkru, kde vyhoďte dveře do vzduchu. Vejděte dovnitř a po cestě do nejvyššího patra masakrujte německé vojáky. Nahoře se vydejte chodbou až do základů bunkru.

MISE 6 - OPERATION: V2 SILENCE

Vydejte se chodbou a vystřílejte vojáky v řídící místnosti. Dejte se chodbou vpravo do místnosti s generátory a odtud projděte opět chodbou vpravo. Dojděte do promítacího sálu, postřílejte skupinku Němců a vezměte film z projektoru. Poté jděte do místnosti vedle projektoru a zamordujte Hanse Schneidera. Na stole vedle jeho bývalé pozice seberte dokumenty a vraťte se zpět ke generátorům. Odtud pokračujte chodbou ke dveřím, které odpalte náloží. Poté osvoboďte kolegu v první cele. Projděte zpět kolem generátorů až do řídící místnosti na začátku a vydejte se do menšího skladiště, kde osvoboďte zbylé dva kamarády. Ty naleznete v celách v postranních chodbách. Až budete v plném počtu, postupujte dále chodbou nahoru až do nákladové haly. Odtud se vydejte po schodech nahoru, po cestě vražděte nepřátelské jednotky a venku před hangárem zlikvi-



dujte vojáky ve věži i dole. Dejte se doprava k druhé věži, v půli cesty vejděte do skladiště a vyfoťte schémata V2. Vyjděte ven a pokračujte k druhé věži a odtud ke kolejím, kde postřílejte skupinky Němců. Poté položte nálož na koleje a postupujte dále kolem hangáru. Až dojdete k tanku, zneškodněte ho pomocí granátů a vydejte se do hangáru. Zmasakrujte všechny nepřátele v hangáru, vyjděte na plošinu s ovládáním a spusťte si raketu dolů. Položte nálož na raketu a utíkejte ven.

MISE 7 - ROAD TO STALINGRAD

Dejte se po cestě a zabijte dva vojáky u zátarasů. Postupujte dále až k budově napravo. Vejděte do sklepení, seberte bazuku a s kolegy vyběhněte ven. Masakrujte nepřátelské jednotky a pokračujte okolo ruin na rozcestí, kde se dejte doprava. Dopřejte si jatka u zničeného tanku a dojděte k mostu. Vystřílejte nepřátele naproti včetně kulometčíka poblíž děla. Přejděte most a vyvražděte okolí. Zatím nemusíte ničit primární cíl, pokračujte tedy skrz rozbité město ke kostelu. Až přijede první tank, napumpujte do něj tři rakety. Postupujte dále a vypořádejte se s dalším tankem.
V prvním patře budovy před kostelem seberte munici a poté se vraťte zpět po mostě, kde se na kopci nachází poslední tank. Zneškodněte ho bazukou či granáty a vypalte z Nebelwerferu na dělo. Pokračujte dopředu a před vstupem na hřbitov položte nálože na bedny s municí. Poté se vydejte brutální řežbou přes hřbitov směrem ke kostelu a uchylte se u komunikační věže v pravé části. Položte nálož a postupujte vpřed ke kostelu. Mezi hroby a hrobkami se nachází potřebné lékárny. Vstupte do kostela a zpoza lavic zmasakrujte osazenstvo. Zde se také nachází Walther Neumann, po jehož likvidaci seberte dokumenty. Poté musíte ubránit kostel před náporem Němců. Vyjděte do prvního patra, kde se uhnízděte za kulometem a povražděte skupinky nepřátel.

MISE 8 - CLIMBING MAMAYEV HILL

Vydejte se po cestě za tankem až do malé vesničky. Rozšmelcujte nepřátelské jednotky v domech i okolo a sestřelte kulometčíka v horním okně baráku. V první budově seberte bazuku a zneškodněte tank na hlavní silnici. Postupujte vpřed a z vesnice se propližte podél zdi do zákopů napravo od silnice. Nachází se zde ruský kapitán. Odsud vystřílejte kulometná hnízda a rychle přeběhněte přes most. Masakrujte nepřátele v ruinách a na konci vyhoďte do povětří německý tank. Vydejte se nahoru a na rozcestí odpalte světlici u mrtvého vojáka. Poté se vydejte po cestě nahoru k bráně. Zastřelte vojáka v bunkru a odpalte bránu. Za ní vyvražděte bandu rozdováděných Němců včetně Franze Gruebnera. Poté seberte spisy, které po něm zbyly. Pokud nemáte bazuku, doběhněte si pro ní dolů a vraťte se ke kostelu, kde zničte tank nalevo. V ruinách napravo položte nálože na protiletadlová děla. Nad děly, která jste zničili, vyběhněte do nejvyššího patra a odvysílejte zprávu. Seběhněte po schodech a položte nálož na bednu.

MISE 9 - MISSION TO ROCHERATH

Ihned usedněte za kulomet a postřílejte nepřátele. Poté utíkejte nalevo, seberte bazuku a vypalte dvě rakety do tanku. Doběhněte k detonátoru na konci zídky a ve správný moment odpalte nálož uprostřed silnice. Munici do bazuky naleznete v budově naproti. Utíkejte k mlýnu a pomocí detonátoru spusťte střel-

bu z raketového vozíku. Postřílejte nepřátele v okolí a vejděte do mlýna. Vyběhněte po schodišti nahoru a zabijte snipera v okně. Seberte po něm pušku, vyjděte ven a vydejte se přes parčík k zelené světlici. Po cestě masakrujte německé jednotky, až dojdete ke kostelu, který obejděte. Pokračujte přes zelený dým do budovy s detonátorem. Ze stolu seberte dokumenty. Bazuku najdete po levé straně za živým plotem. Nyní musíte rozsekat tři Koenigstigery - až přijedou na scénu, užijte detonátor. Poté zneškodněte tank nalevo pomocí raketového vozíku. Vyběhněte v budově nahoru a seberte rakety. Do třetího tanku napumpujte několik raket. Až s nimi budete hotovi, vydejte se ke kostelu. Projděte vraty dovnitř, vyběhněte do věže a zabijte Folkera Kappelhoffa. Poté využijte rádio nahoře ke spuštění náletu a vystřílejte nepřátele v oknech naproti i v okolí. Vylezte na vrchol věže, kde seberte výbušninu. Sejděte dolů do základů kostela a vypořádejte se s další partou Němců. Vydejte se na ulici a pokračujte rozbořenými domy až k mostu. Ve vyšších patrech budov se nachází lékárny. Dojděte k díře ve zdi a zpoza rohu vystřílejte vojáky před mostem. Po schodech sejděte pod most a umístěte nálože.

MISE 10 - FARMHOUSE LIBERATION

Následujte kolegy po cestě k mostu a vyčistěte kulometné hnízdo

naproti ve mlýně. Vydejte se přes most, zabijte snipera ve věži nalevo a vystřílejte bandu Němců napravo za zídkou. Ve vodním mlýně seberte lékárnu a Sturmgewehr a vyjděte ven. Pokračujte směrem k vesničce a schovejte se za zídku. Odstřelte vojáka v horním okně domu a pár dalších za kulomety naproti. Vyhoďte do vzduchu zátarasy na cestě, probojujte si cestu vesničkou a držte se po pravé straně. Až dojdete k prvnímu protiletadlovému dělu, položte nálože a vydejte se do domu u stodoly. V prvním patře lze vylézt na střechu a přejít do horní části stodoly - nachází se zde bazuka. Zneškodněte tank před stodolou a vydejte se k dalšímu dělu, které se nachází za stodolou. Zničte ho a stejně tak i třetí dělo, které naleznete u tanku. Poté se vraťte do stodoly a v suterénu odpalte dveře. Dole zabijte Fredera Engela, seberte dokumenty a zachraňte francouzského kolegu. Poté seberte bazuku, vyjděte po schodech a z okna zničte Koenigstigera. Braňte farmu - střílejte nepřátele a zlikvidujte dva tanky pomocí bazuky, např.

z horního patra stodoly. Munici, pokud vám dojde, naleznete v malých domcích okolo.

MISE 11 - OPERATION: VIRUS HOUSE

Ze začátku vystřílejte nepřátele okolo vás, vydejte se do druhého zákopu a zneškodněte německý tank za pomoci raketového vozíku. Pokračujte zákopy až k zelené dýmovnici, dojděte do zákopu před tankem a zavolejte nálet. Postupujte vpřed přes planinu do díry nalevo, kde seberte rakety. Dojděte až do bunkru za nepřátelskými tanky, zlikvidujte kulometčíky a seberte další rakety. Doběhněte k zakopaným tankům a položte nálože. Poslední (pohybující se) tank zneškodněte pomocí bazuky či granátů. Poté se musíte o kus vrátit a vydat se podél ostnatého drátu, abyste se dostali do bunkru. Po cestě sbírejte rakety a před bunkrem jich užijte na tanky v zákopech. Než se vydáte po strmé cestě k bunkru, seberte dokumenty, které se nachází v zákopech u kulometu vedle tanku napravo. Pak vyběhněte nahoru a vyčistěte plácek od nepřátel. Postřílejte kulometčíky v bunkru nalevo a odpalte dveře. Ujistěte se, že máte alespoň dvě rakety do bazuky a vběhněte tam. Vevnitř se vypořádejte s velkou skupinou Němců a pokračujte dále. Po infiltraci bunkru se zavřou přístupové cesty a vám nezbývá než si prostřílet cestu (hlavně šetřete adrenalin) kupředu k Von Schraderovi. Ten uteče směrem nahoru, kam ho musíte následovat. Vyčkejte, až se objeví u kulometu nahoře, aktivujte adrenalin a vyšlete mu dvě dobře mířené rakety do chřtánu. Poté se vraťte do dveří, vyběhněte po schodech nahoru a v ovládací místnosti stiskněte tlačítko, čímž zastavíte výbuch bomby.

Martin Hrouda, Marek Burč

Tipy a triky

Nepřátelské jednotky střílejte hlavně do hlavy. Využívejte zákopů, zdí, rozbořených domů apod. ke skrytí před nepřítelem a střílejte je zpoza rohu ve výklonu. Také se nezapomeňte starat o své kolegy ve zbrani - pokud budou mít málo zdraví, nezapomeňte je vyléčit. Čím více jich přežije misi, tím více obdržíte lékáren na misi následující. Významnou součástí hry je adrenalin. Při zabíjení vojáků se vám dobíjí ukazatel a pokud je plný, můžete aktivovat tento zběsilý mód. V tomto módu jste nesmrtelní, máte nekonečně nábojů a protivníka skolíte jednou ranou. Využívejte tohoto módu na likvidaci velkých skupin nepřátel nebo při vraždění německého důstojníka.

Batman Begins

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** EA ■ **RECENZE:** PLAY 10

Solidní akční hra vytvořená podle filmového hitu! Nic převratného, jen kvalitní zábava.

Batmanovo další dobrodružství
by vás nemělo nechat chladnými...

Mise 1 - Narrows Island

Během této mise se seznámíte s ovládáním Batmana. Po animaci zbijte tři chlapy a vydejte se dveřmi do chodby. Vyběhněte po schodech a jděte dále chodbou. Až se před vámi zavalí chodba, vydejte se zpět a pokračujte chodbou. Dojděte do velké místnosti a dejte se doleva do výtahu. Zde vylezte šachtou po žebříku a jděte dveřmi před vámi. Po krátké animaci sejděte po schodech vpravo dolů a pobijte dva protivníky. Poté proskočte oknem na železný ochoz a přeskočte naproti. Dojděte na konec a po okapu vylezte do vyššího patra. Dojděte na konec ochozu, vyskočte na trubku a přeručkujte. Rozbijte zatarasené okno, za kterým otevřete skříňku a doplňte si zdraví (lékárna). Chodbou postupujte až ke dveřím, za kterými zneškodněte dva nepřátele. Poté se vydejte dveřmi do chodby, kde okusíte slzný plyn. Doběhněte na konec chodby a shlédněte animaci.

Mise 2 - The Himalayas

Vyjděte ven a dejte se po schodech do budovy. Projděte chodbou na plácek a vylezte po žebříku do chrámu. Přepněte do stealth módu a zlikvidujte potichu strážce se zbraní. Poté pokračujte chodbou v pravém horním rohu. V místnosti dojděte ke dveřím, které se zavřou, a tak přeskákejte po lustrech na druhou stranu. Projděte chodbou do místnosti, kde se nachází šurikeny ve skříni. Jelikož přes oheň neprojdete, vydejte se po žebříku nahoru a přes trámy přejděte na druhou stranu. Seberte šurikeny, načež se ocitnete venku. Zaměřte na provazový žebřík a hoďte po něm šuriken. Vylezte nahoru, přejděte po dřevěném můstku a na jeho konci si spusťte můstek opět šurikenem. Vyběhněte nahoru a hoďte hvězdici do zvonu.

Vydejte se nyní otevřenými dveřmi k mistrovi, kterého následujte do haly se třemi ninji. Pravou chodbou dojděte na konec, spusťte si žebřík a dojděte k oknu. Zde se chyťte tyče a přeručkujte na druhou stranu. Po balkónu dojděte ke kleci, které šurikenem přesekněte provaz. Seskočte k ninjům a zlikvidujte je. Posledního ninju vyslýchejte, dokud vám nepoví vše. Poté se vydejte dveřmi, které se otevřely. Vyjděte ke zvonu a pomocí šurikenu zazvoňte. Projděte dveřmi do skladiště, kde pokecejte s chlapíkem. Vyběhněte po schodech a přepněte páku. Po animaci zneškodněte tři protivníky včetně mistra a osvoboďte chlápka z klece.

Mise 3 - Gotham Docks

Projděte dveřmi, projděte prosklenou chodbou k výtahu a sjeďte dolů. Přelezte plot nalevo a podívejte se optickým kabelem za dveře. Projděte dveřmi a zabijte vojáka zezadu. Druhého bijte a poté ho vyslechněte. Vylezte po žebříku, přeskočte na druhou stranu a proskočte oknem. Sejděte dolů po schodech a vydejte se na malou plošinku před vámi. Po kabelu přeručkujte za plot a po bednách vyskákejte do okna. Rozkopněte pár prken a projděte šachtou. Za autem vylezte po žebříku a prolezte oknem. Vyskočte na trubku na stropě, ručkujte dále a až budete nad vojákem, vytáhněte si ho nahoru a vyslechněte ho. Poté seskočte dolů, seberte klíč z regálu a tlačítkem si otevřete vrata. Použijte klíč u ještěrky a zlikvidujte dva protivníky. Odemkněte branku před autem a skočte do kanálu.

Přitáhněte se na hák naproti na můstku. Zde se nachází lékárna a tlačítko, které aktivujte. Vlezte do trubky a projděte až na konec. Přitáhněte se k mříži a přeručkujte po trubce na druhou stranu. Zde potichu zlikvidujte vojáka se zbraní a toho druhého rozkopejte. Po rozhovoru se vraťte přes trubku a na panelu naťukejte kód „1227". Za dveřmi vyšplhejte po trubce nahoru a přeručkujte na můstek. Projděte až ke dveřím na konci, za kterými rozbijte několik beden a zábradlí na můstku. Seskočte doleva, podlezte trubky a dejte se po žebříku nahoru. Otočte ventilem a rozbijte naprasklou trubku. Poté se přitáhněte k háku, seskočte do roury a projděte na konec.

V místnosti vylezte po žebříku nahoru a ručkujte po trubce na druhou stranu. Ještě než seskočíte, hoďte disk do ventilu u dvou chlápků pod vámi. Seskočte k nim a vyřiďte je. Poté projděte dveřmi a za nimi si spusťte můstek pomocí disku. Vyběhněte ke dveřím nahoře a za nimi seskočte k tlačítku, které aktivujte. Také se zde nachází lékárna. Pokračujte rourou do stoky, odkud se přitáhněte nahoru. Přeručkujte po trubce na druhou stranu a prolezte pod pletivem na konec. Až se voják otočí, jděte za ním a otočte ventilem naproti. Poté se vy-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Změna postoje
Čtvereček » Vytažení zbraně
Trojúhelník » Výskok
R1 » Primární střelba/smrtící útok
R2 » Rychlý přístup do inventoráře
R3 » EEV skener/použití optiky
L1 » Sekundární střelba/omračující útok
L2 » Písknutí
L3 » Přitisknutí ke stěně
SELECT » Přehled důležitých dat
START » Pauza
Směrová šipka nahoru » EMF
Směrová šipka doleva » Noční vidění
Směrová šipka doprava » Termální vidění

pořádejte s nepřáteli. Přejděte přes můstek a projděte dveřmi. Vylezte po žebříku nahoru, vyslechněte rozhovor mezi policajty a počkejte, až jeden z nich odejde. Poté vylezte po žebříku nahoru a aktivujte ventil.

Mise 4 - Inside Gotham Docks

Přitáhněte se k háku naproti a proskočte štěrbinou mezi kontejnery dolů. Vyšplhejte po řetězu nahoru, projděte mezi kontejnery až k díře, do které skočte a rozbijte krabice. Seskočte dolů, prolezte pod kontejnerem a dejte se doprava. Slezte po žebříku dolů k lékárně. Vydejte se po schodech nahoru a zahněte do ovládací místnosti, kde zneškodněte chlapíka. Hackněte ovládací panel (odbouchejte nuly pod sebou). Poté naveďte jeřáb nad vojáka a pusťte bednu. Zlikvidujte nepřátele a vyslechněte posledního z nich. Vydejte se po žebříku a přeskočte do dvora. Projděte uličkou mezi kontejnery a u beden vyslyšte rozhovor. Až skončí, vyslechněte zbylého chlapíka. Poté si zvedněte kontejner pomocí ještěrky a projděte dále. Propližte se po pravé straně k řetězu, vyšplhejte nahoru a přeručkujte na plošinu na konci. Přeskočte naproti a za rohem projděte dveřmi.

Projděte chodbou a dveřmi na konci, až se ocitnete u lodi. Sejděte po schodech a vydejte se brankou v plotě k ještěrce, přes kterou vyskákejte na nejvyšší kontejner. Přeručkujte po trubce na loď. Na palubě se vydejte doleva a zneškodněte vojáka na přídi, kde se nachází také lékárna. Vraťte se na místo pod trámem, pokračujte doprava a na konci se přitiskněte ke zdi, kde vyslechnete hovor dvou chlápků. Poté oběhněte palubu a zlikvidujte chlapíka s bouchačkou. Vyřiďte i další tři nepřátele a dejte se uličkou mezi kontejnery.

Dojděte až ke krabici s kouřovými granáty a vyskočte nahoru. Poté slezte po žebříku a zabijte potichu chlapíka u ovládacího panelu. Hackněte panel a seskočte k protivníkům, dokud se nejvíce bojí. Můžete užít granátů k jejich snazší likvidaci. Seberte klíč, kterým odemkněte branku nalevo. Proběhněte přes plácek ke krabici s granáty, vylezte po žebříku a zneškodněte chlapa nahoře. Projděte dveřmi a za nimi odemkněte další dveře. Pokračujte chodbou až do místnosti, kde shlédněte animaci. Poté jděte dveřmi vlevo a seskákejte dolů. Dole se schovejte za bedny a vyčkejte, až vojáci odejdou. Vydejte se dveřmi na záď lodi.

Pokračujte dveřmi až k lékárně a u sloupu nalevo vyskákejte po železných kruzích až na trubku. Přeručkujte na druhou stranu, vykopejte bedny z plošiny, aktivujte tlačítko a skočte na ni. Až vás převeze na druhou stranu, pokračujte po můstku ke dveřím dole. Projděte do haly a za rohem se propližte k chlapovi s páčidlem, kterého zabijte potichu. Druhému to vysvětlíte v pěstním souboji. Přivolejte si výtah a vyjeďte nahoru.

Seberte paralyzér z krabice a koukněte do dveří napravo. Vraťte se k bedně, kde vyčkejte, až přijde chlapík. Chyťte ho pod krkem a vymlaťte z něj vše, co ví. Seberte klíč, co po něm zbyl, a vydejte se dveřmi nalevo. Sjeďte po žebříku dolů a za dveřmi vymydlete dva protivníky. Na konci chodby vyskočte na bednu a vyšplhejte po řetězu nahoru. Přeskákejte po lustrech ke dveřím naproti. Poté vyskákejte po sloupu napravo na plošinu a prolezte šachtou. Seberte Flashbang z krabice a vydejte se oknem k žebříku, po kterém vylezte na plošinu. Přeručkujte přes trubku nad vámi k prvnímu nepříteli. Seskočte dolů, potichu ho zlikvidujte a stiskněte tlačítko vedle něj. Poté se vypořádejte s dvěma zbylými protivníky a vyjeďte výtahem na konci.

Projděte dveřmi na nakládací rampu s jeřábem. Z krabic vyskočte na řetěz a vyšplhejte k žebříku, po kterém vylezte na vrchol jeřábu. Zbavte se chlápka a hackněte ovládací panel. Poté naveďte jeřáb na auto se šéfe, chyťte ho na magnet a vyběhněte na nejvyšší bod jeřábu. Přichyťte se a přeručkujte k němu.

Mise 5 - Passage to Gotham

V této misi vás čeká jízda batmobilem. V časovém limitu musíte dorazit k mostu a poté pomocí raket zlikvidovat kamion. Po cestě sbírejte turbo a narážejte do nepřátelských aut.

Mise 6 - Gotham City

Zlikvidujte nepřátele, dokud mají strach, a vydejte se dveřmi k zam-

čené brance. Tu odemkněte a z krabice seberte kouřové granáty a za autem vylezte po žebříku. Po trubce nad vámi přeručkujte za plot a dole rozbijte okno. Aktivujte panel a projděte brankou. Seběhněte dolů do haly a vyslýchejte chlápka u vstupních dveří. Ten vám toho moc nepoví, a proto se vydejte k železné brance vpravo. Přichyťte se nad ní a překonejte plot. Jděte dolů, až dojdete k mechanikovi, kterého zabijte. Zde se nachází lékárna. Vedle ní vylezte po žebříku, přeskočte na šachtu a prolezte až do veliké místnosti. Hoďte diskem po regálu, seskočte dolů a vyřiďte protivníky. Toho druhého před smrtí vyslechněte, poví vám heslo. Vraťte se tedy ke vstupním dveřím a stiskněte tlačítko. Vejděte a zneškodněte strážce napravo. Přivolejte si výtah a vyjeďte nahoru.

V chodbě se nachází lékárna. Projděte dveřmi naproti výtahu. Až se aktivuje poplašné zařízení, přitáhněte se nahoru a přeběhněte do druhé místnosti. Tam hoďte diskem po váze u okna, čímž plyn vyprchá. Postupujte dále dveřmi do chodby a vejděte do dveří vlevo. Zde se podívejte do dveří naproti optickým kabelem, poté dojděte ke dveřím napravo a po spuštění poplašného systému se přitáhněte nahoru k šachtě. Až bude chlapík pod vámi, postarejte se o něj. Poté vyřiďte chlapíka v ovládací místnosti a hackněte ovládací panel. Po krátké animaci se vydejte dveřmi vpravo ke kulečníkům a opět projděte dveřmi vpravo.

Z půlky chodby hackněte kameru na konci (pomocí Cam Hack), dojděte na konec (přeskočte nástrahu) a dejte se dveřmi vlevo. Opět se postarejte o kameru a podle ní se vyhněte nastraženým polím. Dojděte ke dveřím v opačném rohu místnosti, kde skopněte několik sudů. Postarejte o chlápka, který přiběhne, a projděte k další kameře, kterou je třeba hacknout. Poté vyskočte na trubku nad schody a přeručkujte nad lasery na druhou stranu. Projděte chodbou až k šachtě, kterou rozbijte diskem. Šachtou prolezte do skladiště. Seberte Flashbangy z krabice a skopněte sudy. Než přijde protivník, skočte na zářivku nade dveřmi a pak ho sundejte. Poté se vydejte do dveří naproti a projděte dalšími dveřmi na konci. V promítacím sále se vypořádejte s nepřáteli. Stiskněte knoflík nalevo od plátna a chyťte se spodního okraje plátna. Přejděte do další místnosti, kde seskočte a vyslechněte chlapíka. Až vám poví heslo, pokračujte dveřmi uprostřed a projděte chodbou až k panelu, kde naťukejte kód „1337". Vejděte do dveří k lanovce.

Vyskočte na kabel od lanovky a přeručkujte na druhou stranu.

Rozbijte několik prken, která vám brání v cestě. Na druhé straně rozbijte šachtu a prolezte na staveniště. Přelezte po traverzách a přeskočte na plošinu. Vylezte po řetězu, který ji drží, a přeskočte na plošinu výše. Hoďte disk do lampy, která se spustí a vy po ní přelezte až do šachty. V místnosti na jejím konci vyběhněte po dřevěné rampě k lékárně. Vylezte ven, hoďte disk po žebříku z pletiva a vyšplhejte po něm do malé komůrky. Z té přeskočte doleva na plošinu a diskem rozbijte bedny na zdvižné plošině. Spustí se vám lano, po kterém vyšplhejte a diskem si spustíte žebřík. Přeskočte na něj, vylezte nahoru a opět si pomocí disku spusťte žebřík, po kterém vylezete do vchodu nahoře. Zde se nachází lékárna.

Vylezte po žebříku, prolezte pod pletivem na druhou stranu a zde odhrňte pletivo pod kontejnerem. Prolezte pod ním a to samé opakujte i pod druhým kontejnerem. Až budete na jeho konci, hoďte disk do železné konstrukce a pusťte se do nepřátel. Poté projděte dveřmi do levého kontejneru, seberte Flashbangy a rozbijte sklo na střeše. Vyskočte na střechu a přeskočte na druhý kontejner.

Střešním okýnkem seskočte dolů a přečtěte si dopis na stole. Lékárna je vedle dveří, kterými vyjděte ven a po schodech dojděte ke dveřím. Naťukejte na panel kód „1024" a projděte dovnitř.

Pomocí disku si spusťte plošinu dolů a hoďte disk znovu, abyste se dostali nahoru. Přeskočte na traverzu a po řetězu vyšplhejte nahoru. Seskočte dírou v zemi a rozbijte prkna vedle dveří. Proskočte vzniklou dírou, z bedny seberte několik kouřových granátů a přeskočte na traverzu. Vylezte po laně a přichyťte se na rameno jeřábu. Přeručkujte na jeřáb a v ovládací místnosti hackněte panel. Stiskněte dvakrát tlačítko, aby se rameno přesunulo nad dva chlapy. Vraťte se stejnou cestou zpět na traverzu. Odsud hoďte diskem na klín, který drží trubky, a seskočte k nepřátelům. Vypořádejte se s nimi a odemkněte dveře.

Vydejte se přes plácek až k rozvodu elektřiny, přehoďte pojistky a vyskákejte po plošinách do okna. Odtud seskočte do ovládací místnosti, kde vypněte větrák. Rychle k němu přeběhněte a proskočte větrákem na lávku dole. Vydejte se šachtou a seskočte do místnosti. Projděte chodbou, vyskákejte po lešení až k žebříku v rohu. Vylezte po něm a nahoře opět vyskákejte po lešení k drátům, ze kterých sestřelte traverzu pomocí disku. Poté seskočte do místnosti a vypořádejte se s nepřáteli. S pomocí disku přesekněte vězňův řetěz a vyslechněte chlápka, který vyběhne. Až se dozvíte vše, co potřebujete, zabijte ho.

Mise 7 - Narrows Island

Ve stealth módu proskočte potichu dveřmi (za pomoci pláště), zneškodněte nejprve chlápka se samopalem a pak i toho druhého. V levém rohu rozkopněte prkna a vyšplhejte po trubce. Poté přeručkujte do půlky oblouku a použijte disk na řetěz u letadla. Vyběhněte po letadlu a přitáhněte se na protější šachtu. Odtud vyskočte na trubku a přeručkujte na můstek naproti. Projděte dveřmi vlevo a přeskočte na lustr vzadu, odkud sestřelte dinosaura na drátě. Seskočte dolů, zlikvidujte protivníky a seberte granáty z krabice. Dejte se dveřmi napravo do ulice a vzadu rozkopejte prkna. Projděte do skladiště a vzadu se přichyťte na hák. Hoďte disk do barelů pod vámi, seskočte a proběhněte dveřmi do místnosti s nepřáteli. Zbijte je jednoho po druhém. Přivolejte si výtah a vyjeďte do mezipatra. Otevřete si dveře od výtahu a vyskočte nahoru na chodbu, kde se nachází lékárna.

Zde zlikvidujte dva borce, vraťte se k výtahu a vylezte po žebříku nahoru. V chodbě zbijte chlapíka s pistolí a vyskočte dírou ve zdi na ochoz. Projděte po ochozu na konec a skočte oknem do místnosti. Chyťte chlápka vevnitř pod krkem a vyslechněte ho. Až s ním budete hotovi, vyskákejte po lešení a vylezte škvírou ve zdi ven. Přejděte po traverzách a na konci se přitáhněte. Poté skočte na řetěz a s pomocí disku shoďte nepřátelům dole dáreček. Seskočte k nim a pozabíjejte je. Proskočte dírou ve zdi a odemkněte dveře.

Projděte chodbou až na konec a po trámu přejděte na druhou stranu. Proskočte dírou v zemi dolu a pokračujte podél oken. Počkejte, až stráž poodejde od okna, a projděte k žebříku. Slezte po žebříku dolu, proskočte oknem a potichu zabijte strážce. Přelezte plot a vlezte do výtahu. Vyjeďte nahoru, přitáhněte se a seskočte na římsu. Poté rozstřelte barely dole ve výtahu naproti. Seskočte ke skupince nepřátel a rozsekejte je. Seskočte ještě níže a zlikvidujte další dva protivníky. Seberte klíč a z krabice paralyzér. Po bednách vyskákejte na plošinu a dojděte ke dveřím, které si odemkněte klíčem.

Vyjděte po schodech a pokračujte chodbou kolem zamčených dveří k lékárně. Rozbijte šachtu naproti a prolezte až do místnosti s barely. Vylezte oknem na ochoz a přitáhněte se na vlajku. Seskočte na balkónek, nejprve rozbijte prkna diskem a opětovným hodem rozstřelte barely. Proskočte oknem naproti k nepřátelům a rozsekejte je. Seberte klíč a vraťte se k zamčeným dveřím na začátku schodiště, které si odemkněte.

Vyběhněte po schodech, prolezte šachtou napravo až za několik beden. Potichu zlikvidujte strážce za bednami a seskočte dolů dírou v plotě. Přitáhněte se k vlajce na druhý balkónek a přeručkujte po trubce na konec, kde se spusťte na malou plošinku po vámi. Skočte do okna, vyskákejte na lešení napravo a přeskočte na plácek na protější straně. Diskem sestřelte prkna, vraťte se na lešení a doplachtěte na plošinu napravo. Chyťte se trubky nad vámi a pomocí disku rozbijte traverzu. Zneškodněte vojáky a vyslechněte pilota krčícího se u helikoptéry. Poté se chyťte helikoptéry, která vás převeze do další lokace. Z rampy se dejte po schodech dolů, rozbijte prkna a po sloupu přešplhejte až na konec, kde se chyťte vlajky. Seskočte dolů a zneškodněte chlapíka v kombinéze. Shlédněte animaci, kterou jste již viděli, a mise končí.

Mise 8 - Arkham Asylum

Vyšplhejte po žebříku za vámi a přes bránu přejděte na druhou stranu. Pokračujte až k vlajce na konci, s jejíž pomocí se dostanete do knihovny. Zde zlikvidujte dva vojáky a vyjděte na protější balkón. Spusťte se po trubce dolů a dejte se k brance napravo. Schovejte se za bednu a vyslechněte rozhovor mezi zřízenci. Diskem spustíte alarm u auta a poté zneškodněte strážce. Vydejte se malým okýnkem do místnosti se zamčenými dveřmi. Přečtěte si dopis na stole a vyslechněte dva vzkazy na záznamníku. Na panelu vedle dveří naťukejte kód „4563" a projděte do chodby. Vydejte se dveřmi napravo a projděte kolem mutantů. Až projdete

branou, na konci chodby vyskočte přes bednu a tyč na trubku nahoře. Přeručkujte a spusťte se na římsu. Přejděte po římse dokola k šachtě a seskočte dírou v pletivu. Zabijte chlapíka v řídící místnosti a hackněte ovládací panel. Tím otevřete dveře od cel s mutanty, kteří se pustí do strážců. Vyčkejte, až strážci zabijí mutanty, a zmasírujte vojáky. Poté se dejte brankou do východního křídla, zabijte mutanta a odemkněte dveře. Projděte dveřmi na konci chodby do malého skladiště.

Na dvorku prolezte šachtou pod schody a dojděte k lékárně. Vyšplhejte po trubce nalevo a přes římsy dojděte k drátu. Šplhejte po drátu a až budete nad vojákem, vezměte si ho k sobě. Poté seskočte a oddělejte zbytek nepřátel. Vyskočte na auto a proskočte okýnkem. Projděte železnými dveřmi a vyslechněte kňourání doktorky. Vyšplhejte po sloupu a přeručkujte po trubkách přes mříže a na konci vejděte do výtahu. Ve výtahu rozbijte dvířka nad vámi, vylezte nahoru a diskem rozbijte panel. Vyšplhejte po kabelu do okna nahoře. Pokračujte až k malému oknu, vylezte na balkón a přes dráty přeručkujte na druhou stranu. Nad vámi je trubka, po které přeručkujte na druhý balkón a odemkněte dveře.

Dejte se chodbou vlevo a projděte dveřmi na jejím konci. V kuchyni vykoukněte zpoza stolu a v nestřežené chvilce pusťte plyn na sporák. Couvněte a hoďte diskem po sporáku. Pak vyběhněte a vypořádejte se s nepřáteli. Poté se dejte dveřmi ze spíže na chodbu. Na konci proskočte oknem a po pletivu vylezte až na vrchol lešení, kde projděte oknem. V chodbě se přitáhněte na trubku a na jejím konci hoďte disk do mašiny, čímž přilákáte vojáka. Vezměte ho k sobě nahoru, poté seskočte dolů a vyřiďte druhého vojáka. Dojděte

k intercomu, pokecejte s doktorkou přes sklo a dejte se chodbou vpravo až k oknu. Z balkónu vyskočte na trubku a přeručkujte na střechu.

Otočte křížem s hákem a kouknětě na vodní nádrž. Poté přeručkujte přes kabely na druhou stranu a vylezte po žebříku na vodní nádrž. Přitáhněte se k vlajce a vlezte do okna. Vyčkejte, až vojáci odejdou, a diskem si spusťte žebřík ze stropu. Projděte podkrovím a seskočte do místnosti, kde seberte výbušninu. Vraťte se podkrovím a dejte se oknem na střechy. Přeskákejte na konec a přichyťte se ke kříži. Uložte výbušninu na vodní nádrž a odpalte ji diskem. Po animaci pobijte nepřátele, hackněte panel v rohu místnosti a přepněte další dvě páky. Poté se vydejte dveřmi naproti do podzemí.

Přelezte mříž, rozbijte diskem panel nahoře a počkejte, až voják přijde. Projděte chodbou dále a vyslechněte vojáka. Poté se vraťte ke dveřím a naťukejte kód „5839". Za pomoci pláště seskočte výtahovou šachtou dolů, vyslechněte rozhovor a zlikvidujte vojáka u panelu. Vyhoďte pojistky a až spadne výtah, zbijte dva chlapíky vevnitř. Poté vyjeďte výtahem nahoru.

Dejte se chodbou vlevo, vykoukněte zpoza rohu a vyslechněte rozhovor. Potom prolezte pod pletivem na konec, vyčíhněte si vhodný moment a zlikvidujte vojáky. Pokračujte místnostmi až na plácek, kde vyskákejte po lešení až k trubce, po které přeručkujte naproti. Po římse dojděte na konec a diskem rozbijte panel. Doběhněte ke dveřím, kudy utekl druhý voják.

Sejděte po schodišti dolů, zlikvidujte dva chlapíky a vylezte po žebříku vedle dveří. Nahoře přeručkujte na druhou stranu a šachtou prolezte do další lokace, kde vyslechněte zbabělce. Seberte klíč, projděte železnými dveřmi a na konci koukněte klíčovou dírkou. Než k vám přijdou, schovejte se za barely vedle dveří. Až se vojáci rozdělí, oba potichu zlikvidujte. Vraťte se do haly a rozbijte diskem nádrž s plynem. Vyjděte po schodech nahoru a přitáhněte se na druhou stranu. Přeskočte na lustr a diskem rozbijte přístroje u nepřátel. Seskočte k nim a rozkopejte je. Poté si otevřete dvířka do kanálu.

Šachtou prolezte až ke schodišti, po kterém sejděte a skočte do roury. Projděte na konec a přeskočte k bednám, které rozbijte. Vyjděte po schodech a vyskočte na řetěz. Rozbijte si diskem prkna u roury, kam přeskočte. Pokračujte do další stoky, kde přelezte plot. Slezte po žebříku dolů a přeručkujte po trubce na malý můstek, kde zlikvidujte vojáka. Seskočte k ventilům, kterými otočte a prolezte rourou na druhou stranu. Projděte chodbou do haly, kde vyskákejte po lustrech až na vrchol. Vylezte po žebříku nahoru.

Na konci chodby shoďte bedny z regálu a prolezte šachtou k nepřátelům, které potichu zlikvidujte. Hackněte ovládací panel a zlikvidujte vojáky dole. Odemkněte velké dveře a dojděte k výtahu. Poté se dejte chodbou vlevo na schodiště, přitáhněte se nahoru a rozbijte bedny nalevo. Opět vyjděte po schodech, přeručkujte a rozbijte panel. Projděte bránou až k bandě mutantů. Rozsekejte je a rozbijte bedny, za kterými vyšplhejte po žebříku nahoru. Přepněte páku, vraťte se dolů a chyťte se háku. Pokračujte chodbou a na jejím konci vlezte do šachty.

V místnosti seskočte dolů, rozbijte bedny a prolezte šachtou. Vyběhněte po schodišti a za bednami se dejte chodbou vpravo. Po příjezdu policie se skrz okno přitáhněte k šachtě a zabijte vojáka. Poté se vypořádejte s několika protivníky včetně doktůrka. Vydejte se otevřenými dveřmi, nahoře se chyťte lustru a vytáhněte k sobě detektiva.

Mise 9 - Escape From Arkham

Rozbijte okno, skočte na balkónek a přes vlajku skočte na plošinu pod vámi. Odtud pokračujte na balkónek napravo, prolezte oknem ke dveřím, za kterými vylezte po žebříku a rozbijte okno. Vylezte na balkón a přeskočte na druhý ve chvíli, kdy nebude osvětlen. Slezte po trubce dolů a vlezte do okna. Projděte chodbou ke dveřím, za kterými se dejte opět

BETA

do okna. Přeručkujte po trubce a dávejte pozor na vojáky v budově. Na konci seskočte na plošinu a vyšplhejte na plošinu výše. Z té přeskočte na plošinu naproti a podél zdi projděte až k otevřenému oknu. Vevnitř rozkopejte vojáka a projděte dveřmi. Rozbijte okno, kterým proskočte, a hoďte disk do hasicího přístroje. Rozbijte zatarasené dveře a pokračujte až k doktorovi.

Mise 10 - Saving Rachel

Opět následuje jízda batmobilem - tentokrát jedete domů. Nejprve musíte dojet v časovém limitu do tunelu, poté se musíte vyhýbat světlům helikoptér a nakonec je třeba sestřelit 12 policejních aut a dojet v časovém limitu do úzkého tunelu. Poté se projedete lesem až domů dříve, než Rachel umře.

Mise 11 - Wayne Manor

Nyní vás čeká finální souboj. V síni rozkopejte několik ninjů a poté se poperte s bossem. Až uteče, pronásledujte jej do hořící chodby. Po animaci se vypořádejte s párem ninjů a vydejte se dveřmi, které se otevřely. Rozbijte prkna a prolezte pod hořící skříní. Proběhněte kouřem a rozbijte okno vázou na konci místnosti. Vyšplhejte po sloupu a přes lustr přeskočte na druhou stranu. Přejděte po římse na balkónek, odkud přeskočte přes lustr do dveří naproti.

Pokračujte chodbou a dveřmi do knihovny. Vykoukněte zpoza regálu a až vás ninjové neuvidí, obejděte regál a po žebříku vylezte do prvního patra. Odtud přeskákejte přes lustry na druhou stranu a shoďte sochu. Seskočte dolů a zbijte ninji. Poté projděte chodbou ke dveřím napravo a v knihovně aktivujte tajnou chodbu. Vezměte si vybavení, doplňte si zdraví a vraťte se zpět. Projděte dveřmi do kruhové místnosti, kde shoďte lustr diskem a po řetězu vyšplhejte nahoru. Shoďte dolu sochu a přeskočte do prvního patra. Pokračujte dveřmi vpravo, rozkopněte prkna a uhaste oheň pomocí disku. Seskočte dolů a zabijte ninju. V chodbě vpravo rozbijte pohovku a prolezte dále ke dveřím.

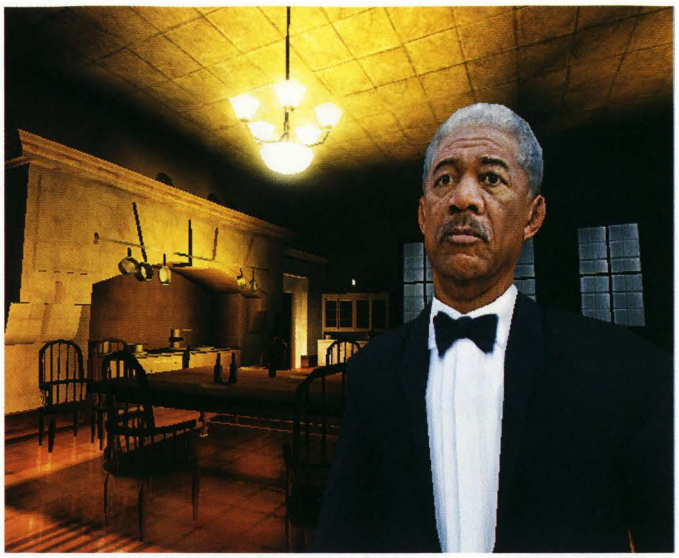
Shlédněte animaci a projděte dveřmi napravo. Projděte do knihovny, vypořádejte se s ninji a diskem rozbijte okno. Kopněte do sochy a vylezte po žebříku. Přes balkón doskákejte k oknu, vydejte se dveřmi a na konci chodby kopněte do sochy. Vraťte se zpět, kde pobijte několik ninjů. Pokračujte dveřmi, kterými přišli a oheň před vámi uhaste pomocí disku. Projděte dveřmi před vámi k Alfredovi.

Mise 12 - Chaos on Narrows Island

Vyřiďte několik mutantů, přelezte plot a vylezte po žebříku. Pokračujte přes řetěz až do výtahu, kterým vyjeďte nahoru. Doběhněte k chlápkovi a po animaci se vypořádejte s mutanty. Seberte klíč a nastartujte auto. Poté vylezte po žebříku a přitáhněte se nahoru. Přeručkujte na místo setkání s chlápkem, dojděte k němu a potom rozbijte okno a přitáhněte se na protější konec.

Mise 13 - The Monorail Tracks

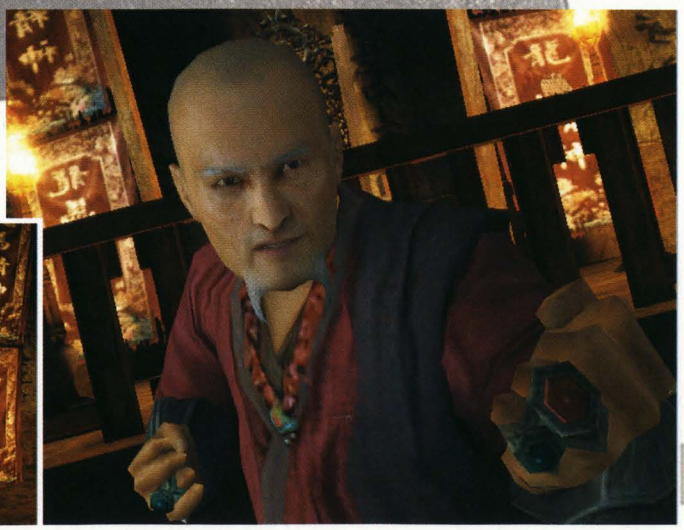
Projděte dveřmi, odemkněte další a přes trubky a háky se dostanete naproti, kde rozbijte prkna. Projděte dveřmi, pokračujte dále a v půlce vlezte do šachty. Seskočte na plošinu a přes řetěz skočte naproti. Diskem si spusťte můstek a pomocí disku spusťte plošinu s nepřáteli. Poté hoďte disk na protější stranu, skočte na řetěz a opět aktivujte tlačítko pomocí disku. Projděte dveřmi, na konci chodby si diskem zpřístupníte cestu a vylezte po žebříku. Zlikvidujte ninji a vydejte se cestou přes mrtvoly mutantů až na kolejiště. Znovu pobijte mutanty a rychle vylezte po žebřících až k zamčeným dveřím. Doběhněte k Rachel a shlédněte animaci. Přeskočte na druhou stranu, přeručkujte po trubce dovnitř. Vybijte mutanty v chodbě a vylezte oknem. Vyšplhejte po trubce a přeskočte na protější stranu. Rozbijte okno a skočte dovnitř. Poté počkejte, až přijede metro, a skočte na něj.



Mise 14 - Monorail to Gotham

Zlikvidujte partičku ninjů a projděte vagónem. Otevřete kontejner a projděte skrz něj dále. Přeskočte na další vagón, podél zdi obejděte kontejner a otevřete ho. Skrz něj vyskákejte nahoru a přeskočte na další vagón. Vejděte dovnitř a projděte vagónem na konec. Rozbijte dvířka šachty pod vámi a podlezte na vagón s ninjou. Zabijte ho, přeskočte naproti a opětovným házením disku odpojte vagón. Poperte se s ninji, vyslechněte posledního z nich a vydejte se ke dveřím, kde naťukejte kód „1942". Projděte dále, zbijte ninju a uprostřed vyskákejte dírou ve střeše. Proběhněte se po střechách vagónů a na konci seskočte dolů. Projděte vagónem, seskočte na plošinu mezi vagóny a z boku přeručkujte vagón. Na konci vylezte po žebříku na vagón a pomocí disku shoďte sudy na nepřátele. Poté se s nimi vypořádejte a pokračujte šachtou před klecí. Přeručkujte pod vagónem, na konci si otevřete dvířka a vyskočte nahoru. Projděte dveřmi, kde vás čeká finální souboj. Nejprve pobijte pár ninjů a poté se pusťte do bosse. Až uteče, přitáhněte se k jeho vagónu, kterým projděte. Vylezte po žebříku a přeběhněte po střeše. U mašiny naložte bossovi několik ran a pak ho vyslýchejte. Až to s ním vyřídíte, přitáhněte se k mostu a hra končí.

Martin Hrouda, Marek Burč



Splinter Cell: Chaos Theory

INFO

■ **VYDAVATEL:** Ubisoft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Ubisoft ■ **RECENZE:** PLAY 9 - 88%

V každém případě je tohle vrchol celé série, splnit mise na sto procent by mělo být povinností.

Vypadá to, že Sam Fisher na všechnu tu špinavou práci sám nestačí...

1. LIGHTHOUSE

1.1 Dungeons

Začínáte na malé pláži nedaleko starého španělského opevnění. Doběhněte k nedalekému vraku rybářské bárky a ve skále před sebou uvidíte vchod do jeskyně. Vylezte k němu a jeskyní doběhněte až k nízkému průlezu, kterým se musíte protáhnout na druhou stranu. V úzké šachtě si pak opět stoupněte a po několika římsách vylezte do velké jeskyně s provazovým mostem. Za mostem hlídkují 2 protivníci, které můžete buď zneškodnit, nebo obejít. V prvním případě si na ně počkejte někde ve stínu a použijte jednu ze svých střelných zbraní. Ve druhém případě obejděte hlubokou propast po skalní římse vlevo a proklouzněte vojákům za zády.

Chodbou začínající u druhého konce provazového mostu pokračujte až k protivníkovi, který se cvičí ve střelbě. Zneškodněte ho a po schodech vpravo pokračujte až ke dveřím, u kterých slyšíte nářek vyslýchaného vězně. Dveře jsou zamčené, takže budete muset použít paklíč (točte levým analogem, dokud nenajdete polohu, ve které paklíč zabere). Až je odemknete, tak v klidu vejděte do velké místnosti a seběhněte až k místu, ze kterého máte výhled na malou mučírnu. Vaším úkolem je zlikvidovat 2 protivníky, kteří vyslýchají Morgenholta. Doporučujeme vám použít samopal, protože při boji se dvěma protivníky je použití pistole dost riskantní. Po přestřelce doběhněte k mrtvému vězni a po krátkém rádiovém hovoru pokračujte do pevnosti.

1.2 Fortress

Tato část úrovně začíná u malého stanu, ve kterém postává jeden z protivníků (pokud ho chcete zlikvidovat, tak můžete prořídnout stěnu stanu za jeho zády). Běžte směrem doleva a dojděte až ke dveřím, které vedu do malého skladiště. Uvnitř si dávejte pozor, protože z protějších dveří může do skladiště vejít jeden z hlídkujících vojáků. Doporučujeme vám počkat si na něj a potichu ho zlikvidovat. Pak dveře opatrně otevřete a pokračujte na prostranství s druhým stanem. Zde se můžete rozhodnout, kudy chcete pokračovat dál.

První možností je pokračovat do chodby přímo před vámi. Tuto cestu vám ale nedoporučujeme, protože narazíte na několik protivníků. Místo toho pokračujte směrem doprava a najděte úzkou šachtu začínající nalevo od stanu. Vlezte do šachty a podivným systémem několika dalších šachet se dostanete až na schodiště vedoucí do hlavní budovy pevnosti. Vyběhněte ke dveřím, které si musíte opět odemknout pomocí svého paklíče.

Uvnitř malé místnosti nejprve potichu zneškodněte protivníka sedícího na židli a potom si doplňte zdraví použitím lékárničky, která visí na stěně vedle vchodu (na bednách vedle krbu najdete nějakou munici). Dál pokračujte do dlouhé chodby, která vede až do místnosti s počítačem. Zneškodněte protivníka stojícího u počítače a pak ho sami použijte. Po vymazání důležitých dat proběhněte několika místnostmi až k zamčeným dveřím. V následující místnosti pak poklopem v podlaze slezte na cestu vedoucí k majáku.

1.3 The Lighthouse

Poslední část úrovně začíná na cimbuří. Dvojice protivníků si vůbec nemusíte všímat, protože můžete v klidu proklouznout za jejich zády do chodby vlevo. První mříž v chodbě si normálně otevřete, ale tu druhou budete muset přelézt. Až jí přelezete, tak se připravte na protivníka hlídkujícího na útesu. Pokud ho napadnete zezadu, tak s ním nebudete mít větší problémy. Následující jeskyní proběhnete k majáku, kolem kterého hlídkuje další protivník. Zhasněte světlo nad můstkem (střelte do něj nebo použijte speciální funkci své pistole) a v klidu se ho zbavte.

Uvnitř majáku nejprve potichu zlikvidujte protivníka, který sedí u vysílačky vlevo. Pak prohledejte malou skříňku, ve které najdete informace týkající se dodávek zbraní. Po krátkém rádiovém hovoru vylezte po žebříku o patro výš a použijte lékárničku, která visí na stěně vpravo (pokud jí potřebujete). Po točitém schodišti vyběhněte do místnosti plné skříněk a po dalším žebříku pokračujte ke

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Změna postoje
Čtvereček » Vytažení zbraně
Trojúhelník » Výskok
R1 » Primární střelba/smrtící útok
R2 » Rychlý přístup do inventoráře
R3 » EEV skener/použití optiky
L1 » Sekundární střelba/omračující útok
L2 » Písknutí
L3 » Přitisknutí ke stěně
SELECT » Přehled důležitých dat
START » Pauza

Směrová šipka nahoru - EMF
Směrová šipka doleva - Noční vidění
Směrová šipka doprava - Termální vidění

světlometu. Zatím nevylézejte až ke světlometu a zůstaňte na žebříku. Na vnějším ochozu totiž hlídkuje protivník, kterého se budete muset zbavit. Jakmile uvidíte, že je k vám zády, tak vylezte nahoru a zastřelte ho. Nakonec zhasněte světlomet (vypínač najdete vedle východu vedoucího na ochoz) a na vnějším ochozu ukončete úroveň.

Příležitostný úkol - Zkontrolujte čárové kódy na bednách se zbraněmi

V celé misi narazíte celkem na 5 podlouhlých beden, které obsahují zásilky moderních zbraní. Od ostatních beden je velmi snadno rozeznáte, protože v EMF výrazně září. Tyto bedny musíte prohlédnout pomocí svého EEV skeneru.

2. CARGO SHIP

2.1 Lower Decks

Návštěvu nákladní lodi začínáte na přídi, na které hlídkují 2 protivníci. Počkejte si, až se sejdou u schůdků na levoboku, a díky schůdkům na pravoboku jim za zády proklouzněte do malé osvětlené místnosti. Z ní pokračujte na levobok, kde vám doporučujeme nejprve zhasnout světlo, které by vás mohlo prozradit. Pak použijte termální vidění, díky kterému snadno odhalíte jinak nenápadného protivníka. Zneškodněte ho a po schůdcích seběhněte na nižší palubu, kde najdete vchod vedoucí do zadního nákladového prostoru.

Po žebříku slezte dolů mezi bedny a pak přes ně přelezte na pravobok. Zde se můžete podél stěny protáhnout do prostředního nákladového prostoru. Potom přelezte přes bedny až k žebříku, který vidíte na levoboku. Vylezte po něm nahoru a krátkou chodbou doběhněte do dílny, ve které vám doporučujeme nejprve zneškodnit mechanika zaměstnaného řezáním. Pak vlezte do ventilace, která vede směrem na příď a v prostoru pod příďovou palubou se co nejrychleji ukryjte někde ve stínu.

Nejprve zastřelte protivníka hlídkujícího na můstku a pak počkejte, až nahoru vyleze jeho kolega (pokud si všimne vaší střelby). Po zabití druhého protivníka slezte dolů a použitím velkého ovládacího panelu spusťte pumpy. Až se vypumpuje voda z pravoboku, tak vejděte do dveří vedle ovládacího panelu a chodbou doběhněte až k přednímu nákladnímu prostoru. V něm musíte najít bednu s fakturou na straně (když se ve vstupních dveřích podíváte směrem nahoru, tak jí uvidíte). Po přečtení faktury se vraťte do chodby, ve které se objeví dvojice protivníků. Buď je zneškodněte, nebo otvorem v malém výklenku seskočte do prostoru pod podlahou a proklouzněte na druhý konec chodby.

Po schodišti s červeným světlem seběhněte ke vchodu do strojovny, před kterou vám doporučujeme uložit si hru (ve strojovně se totiž nesmí střílet a jakmile po vás jeden z protivníků vystřelí, tak musíte celou úroveň opakovat). Ve strojovně nejprve popadněte pod krkem protivníka stojícího kousek od vchodu. Po jeho likvidaci zhasněte světlo nad schodištěm vedoucím do prvního patra a zlikvidujte protivníka, který hlídkuje na ochozu nad schodištěm (po zhasnutí světla by měl sejít po schodišti dolů, tak toho využijte). Pak už je cesta směrem nahoru volná.

2.2 Upper Decks

Vyběhněte na palubu A. Zde běžte nejprve směrem na pravobok, kde se můžete malou kajutou se zhasnutým světlem nepozorovaně připlížit k dvojici protivníků, které budete muset zlikvidovat. Až budou mimo hru, použijte počítač, ve kterém je uložen seznam všech přepravovaných zásilek (pokud máte s hledáním počítače problémy, tak použijte mapu, na které je jeho poloha jasně označena). Po získání požadovaných informací můžete pokračovat v umisťování sledovacích zařízení. Po jednom ze dvou schodišť (jedno najdete na levoboku a jedno na pravoboku) vyběhněte až na můstek.

2.3 The Bridge

Pokračujte ještě o palubu výš a zorientujte se podle mapy. Můstek je samozřejmě umístěn v přední části nástavby, takže musíte postupovat směrem k přídi. Až otevřete dveře vedoucí na můstek, nejprve potichu zneškodněte námořníka stojícího u kontrolního panelu pod oknem. Pak se připlížte ke kapitánovi a chyťte ho pod krkem. Jakmile ho držíte, můžete začít s výslechem. Kapitán vám velmi ochotně prozra-

dí, že Lacerda se nachází v jeho vlastní kajutě. Po zneškodnění kapitána seběhněte po schodišti na pravoboku o palubu níž a připravte se na souboj s Lacerdovou ochrankou. Jde o velmi dobře vycvičené zabijáky, takže bude možná rozumné uložit si hru.

Na první 2 členy ochranky narazíte už v chodbě na pravoboku. Až je zlikvidujete, pokračujte ke kapitánově kajutě, která je přístupná jen z chodby na levoboku. Uvnitř kajuty na vás čekají kromě Lacerdy také další 2 členové jeho ochranky. Je jen na vás, jestli na ně zaútočíte ze sousední kajuty, nebo přímo z chodby. Nám se více osvědčil útok z chodby, protože máte přímo od dveří přímý vizuální kontakt se všemi třemi protivníky (v kajutě ale můžete zhasnout, čímž vylákáte protivníky ven z kapitánovy kajuty). Až všechny postřílíte, tak si můžete oddechnout. Přes můstek vyběhněte zpět na nejvyšší palubu, kde najdete na pravoboku žebřík vedoucí na ochoz nad záďovou palubou. Na druhém konci tohoto ochozu je umístěn záchranný člun, ve kterém můžete opustit loď.

Příležitostný úkol - Umístěte sledovací zařízení na bedny s nelegálními zásilkami zbraní

Na lodi je rozmístěno celkem 6 beden ze světlého dřeva, které obsahují nelegální zásilky zbraní. Pokud stojíte u jedné z těchto beden, tak vám hra nabídne možnost „Place Tracker". Většinu beden najdete v hlavní nástavbě, takže jí nezapomeňte pořádně prohledat.

3. BANK

3.1 North Wing

Na prostranství před bankou to budete mít jednoduché. Využijte tmy a zneškodněte oba strážné. Pak doběhněte k malým dveřím napravo od hlavního vchodu a krátkou chodbou proběhněte do zahrady po straně banky. Až budete procházet do druhé části zahrady, tak si dejte pozor na bezpečnostní kameru na stěně banky. Pokud nechcete spustit poplach, tak jí budete muset dočasně zneškodnit pomocí své pistole. Pak pokračujte k žebříku, po kterém vylezete na střechu. Po ní doběhněte k dvojici střešních oken, u kterých určitě nepřehlédnete malý přístřešek. Pomocí paklíče si odemkněte jeho dveře a uvnitř použijte kontrolní panel ovládající střešní okna.

Doběhněte k otevřenému oknu a po laně se spusťte za bankovní přepážku. Kolem sebe vidíte aktivní lasery, kterých se nesmíte samozřejmě dotknout. Pomocí speciální funkce své pistole dočasně deaktivujte laser blokující vám přístup k počítači (zaměřte se na jeho zdroj vedle dveří) a pomocí počítače vypněte všechny lasery. Nyní můžete vyjít dveřmi na chodbu. Potichu se přibližte ke strážnému sedícímu na židli a chytněte ho pod krkem. Vyslechněte ho a pak ho použijte na nedaleký zornicový skener (dotáhněte ho ke skeneru a přitlačte mu k němu hlavu). Po zneškodnění strážného projděte odemčenými dveřmi do západního křídla.

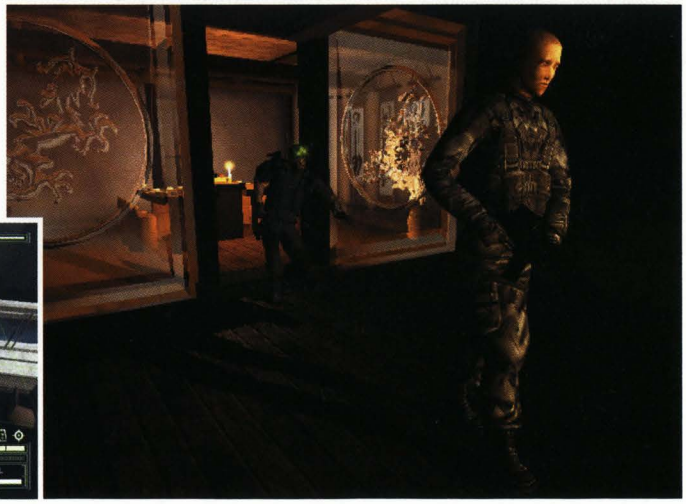
3.2 West Wing

Za nejbližším rohem si dejte pozor na bezpečnostní kameru. Dočasně jí zneškodněte a pokračujte na další roh, kde uvidíte strážného stojícího u dveří. Potichu se k němu přibližte a poslouchejte jeho mumlání. Strážný si totiž nahlas opakuje kód, který zadává do kontrolního panelu. Až budete znát celý kód, tak strážného zneškodněte a pomocí jeho kódu si otevřete dveře vedoucí do kanceláře ředitele. Uvnitř nejprve prohledejte skříňku stojící vedle psacího stolu (najdete v ní záznamy o bankovních převodech a tím splníte sekundární úkol) a pak se od stolu otočte směrem doprava. Na stěně uvidíte první ze 3 panelů, které vám zajistí přístup k trezoru. Použijte ho a malou dírou ve zdi se protáhněte nad schodiště vedoucí do zahrady. Zneškodněte kameru přímo nad vaší hlavou a pak přeběhněte k okapu u protější zdi. Vylezte po něm na terasu nad schodištěm a ventilací prolezte do východního křídla.

3.3 East Wing

Další ventilační šachtou prolezte do prostoru nad malou místností s počítači. Přímo pod sebou vidíte strážného, který sedí u jednoho z nich. Použijte speciální funkci své pistole na počítač a větrák pod vámi se zastaví. Chvilku počkejte, až oba strážní vyjdou z místnosti, a pak seskočte dolů. Nejprve použijte druhý panel ovládající přístup k trezoru (najdete ho vedle dveří) a potom potichu následujte oba strážné, kteří vás dovedou až do místnosti sousedící s pracovnou prezidenta banky (pokud dovnitř neproklouznete, tak budete muset prolomit bezpečnostní kód ovládacího panelu dveří). Nade dveřmi vlevo je umístěna kamera, takže nejprve zhasněte světlo (vypínač najdete hned vedle dveří) a pak zlikvidujte oba strážné.

Nyní můžete v klidu pokračovat do pracovny, v jejímž protějším rohu najdete poslední panel ovládající přístup k trezoru. Po jeho použití se vraťte zpět k místnosti s počítači a pokračujte do další haly, ve které hlídkuje osamocený strážný. Nad podlahou vidíte řadu laserů, kterými strážný bez problémů prochází. Počkejte si, až dojde k vám, a zneš-



kodněte ho. S jeho tělem na zádech můžete místností klidně projít, protože lasery se před vámi deaktivují. Stejný postup použijte i v další místnosti (zde můžete lasery obejít díky pultu v levé části místnosti). Pak seběhněte o patro níž a na chodbě vedoucí do severního křídla dočasně deaktivujte kameru.

3.4 West Wing 2

Přes severní křídlo proběhněte do západního křídla. Zde se vám totiž otevřely dveře, které vedou k trezoru (najdete je kousek od ředitelovy kanceláře). Na chodbách si ale dávejte pozor, protože zde bude hlídkovat dvojice strážných, kteří při vaší první návštěvě západního křídla vysedávali ve strážnici. Až projdete kolem strážnice se skleněnými dveřmi, pokračujte do místnosti s bezpečnostními schránkami. Uvnitř najdete počítač, ze kterého získáte jméno panamského překupníka zbraní. Pak otevřete bezpečnostní schránku číslo 1024, ve které najdete speciální vybavení pro otevření trezoru.

Pokračujte do podzemí, kde najdete vchod do trezoru. Po jeho stranách vidíte 2 zámky, které musí být odemčeny zároveň. Na jeden z nich použijte speciální zařízení z bezpečnostní schránky a pusťte se do odemykání toho druhého. Zařízení ze schránky funguje tak, že na druhém zámku dokáže přesně napodobit vaše pohyby paklíčem. Odezva je ale trochu pomalejší, takže musíte postupovat rozvážně. Jakmile zaskočí první západka, tak počkejte, až se na spodní straně obrazovky opět rozsvítí zelené světlo. Teprve pak pokračujte v odemykání a po zaskočení druhé západky opět počkejte na zelenou.

Po odemčení dvojice zámků umístěte nálož na dveře trezoru a z bezpečné vzdálenosti jí odpalte. Pak vejděte dovnitř a doběhněte až k počítači na druhém konci trezoru. Až si z něj stáhnete informace o obchodu se zbraněmi, tak si otevřete přístup ke schránce s cennými papíry. Seberte je a máte to prakticky za sebou. Teď už musíte jen utéct (pozor na lasery u východu z trezoru). Doběhněte až do chodby vedoucí do severního křídla a vejděte do dveří, nad kterými svítí nápis EXIT. Na druhé straně místnosti najdete nouzový výhod, který vede do zahrady vedle banky. Doběhněte až na prostranství před bankou a po spuštěném laně přelezte zeď vedle vstupní brány.

Příležitostný úkol - Nahrajte do počítačů v bance matoucí e-maily

V bance najdete celkem 8 počítačů, do kterých se můžete takzvaně nabourat (zvolte položku Security Access). Pak do těchto počítačů nahrajte matoucí e-maily, které mají za cíl zmást policii při vyšetřování loupeže.

4. PENTHOUSE

4.1 Abandonned Building

Děj hry se přesouvá do New Yorku. Vašimi hlavními protivníky zde budou vojáci národní gardy, které nesmíte za žádnou cenu zabít. Myslete na to a začněte pomalu postupovat směrem do uličky, která je osvětlena nákladním autem. Z uličky vlevo za chvilku vyjde jeden z vojáků, takže zůstaňte radši ve stínu a počkejte si na něj. Až ho zneškodníte, tak doběhněte uličkou k dalšímu nákladnímu autu, u kterého si jeden z vojáků v klidu pokuřuje. Zneškodněte ho a podobně si poraďte také s vojákem, který hlídkuje kolem garáže za autem. Pak projděte dveřmi v garáži do domu.

Chodba tvoří v přízemí uzavřený kruh. Neodbočujte doleva a potichu dojděte až do míst, kde hlídkuje jeden z vojáků. Zneškodněte ho a pokračujte k výtahu, kolem kterého bloumá opravář. Toho také zneškodněte a pak vyjeďte výtahem do skladiště v nejvyšším patře. Při vystupování z výtahu si dávejte pozor, protože skladiště je osvětlené a hlídkuje v něm gardista. Až se k vám otočí zády, tak ho zneškodněte a po schodišti v zadní části skladiště vyběhněte ke dveřím vedoucím na střechu.

Na střeše hlídkují celkem 3 protivníci. Rozhodně se vyhněte světlu (přes trubky vedoucí napříč střechou můžete přelézt) a dostaňte se až k osvětlenému nápisu NYC, na jehož plošinu můžete vylézt po žebříku. Na konci plošiny je natažené lano, po kterém se musíte sklouznout na protější budovu (jednoduše na lano vyskočte a Sam se ho automaticky chytne).

4.2 Zherkezhi's Pad

Zůstaňte ve stínu a počkejte si, až se k vám hlídkující protivník natočí zády. Pak ho popadněte pod krkem a vyslechněte. Díky tomu se dozvíte, pro koho pracuje. Po zneškodnění hlídače doběhněte na konec ochozu a vlezte do ventilace, kterou se dostanete až na střechu na druhé straně domu. Než vylezete z ventilace na střechu, tak aktivujte noční vidění. Díky němu totiž můžete vidět, kam je natočena infračervená kamera umístěná kousek od ventilace (infračervené kamery vidí i ve tmě, takže jsou velmi nebezpečné).

Až vylezete z ventilace, tak běžte směrem doprava a po nedalekém okapu vyšplhejte až na balkón ve vyšším patře. Přelezte zábradlí a zneškodněte protivníka sedícího na lehátku. Pak zneškodněte hlídkujícího protivníka a opatrně se přibližte ke dveřím, které hlídá kamera. Dočasně jí zneškodněte pomocí své pistole a proklouzněte do kuchyně. V chodbě vedoucí do velké haly si dejte pozor na další kameru. Až vejdete do velké haly se schodištěm, tak nepřehlédněte kameru na stěně vpravo. Zneškodněte jí a potichu dojděte ke schodišti (nevzbuďte protivníka, který pospává u stolku uprostřed místnosti). Kamera bohužel zabírá i schodiště, takže si při cestě nahoru dejte pozor, aby se neaktivovala.

Pistole

Ač se to nemusí na první pohled zdát, pistole je v Chaos Theory velmi důležitá. Není sice příliš účinná (pokud chcete svůj cíl zabít, rozhodně mířte na hlavu), ale zato je velmi tichá a vybavená speciálním zařízením označovaným ve hře jako OCP (OCP je trvale přiřazeno k sekundární.střelbě). Toto zařízení je schopné dočasně vyřadit téměř jakékoliv elektronické zařízení, na které můžete ve hře narazit (pokud se vám zásah podaří, tak se na straně pistole rozsvítí zelené světlo).

Hlavním cílem OCP jsou rozhodně světla. Ne všechny světelné zdroje totiž můžete zničit klasickým projektilem (obecně platí pravidlo, že můžete zničit jen světla nechráněná mřížkou). Naopak OCP zhasne na omezenou dobu téměř jakékoliv světlo a navíc vypadá jeho zásah jako přirozená porucha (protivníci reagují na zásah OCP jinak než na klasický výstřel). Vedle světel využijete OCP také na dočasné deaktivování kamer, které jsou v této hře nezničitelné.

Projděte do ložnice, kterou střeží další kamera. Po její deaktivaci proběhněte další místností do chodby, které sousedí s místností plnou květin. Běžte ke dveřím na druhém konci chodby a poslechněte si rozhovor 2 strážných, kteří mluví o svém šéfovi. Střelte do zářivky a schovejte se někde poblíž dveří. Po ukončení rozhovoru totiž vyjde jeden ze strážných do chodby, ve které ho můžete díky tmě snadno chytit pod krkem. Pokud ho vyslechnete, tak vám řekne jméno svého šéfa. Tím splníte sekundární úkol. Vraťte se do ložnice a šatnou projděte do tajné místnosti, ve které najdete počítač napojený na hlavní server. Použijte ho a pak se stejnou cestou vraťte až na střechu, na které jste vylezli z ventilace.

Protivníka hlídkujícího v okolí schodiště nalákejte někam mimo dosah kamery a zneškodněte ho. Pak deaktivujte kameru a chodbou nad schodištěm proběhněte až do místnosti s hlavním serverem. Zde si promluvte se svérázným počítačovým technikem, který vám s radostí ukáže sálový počítač Dvorak. Po několika dalších dotazech vám Grimm sdělí, že od vás potřebuje, abyste dostali z počítače děrný štítek. Aktivujte tedy sálový počítač a postupně mačkejte tlačítka na skříních, na kterých se rozžhaví podivná trubice (použijte termální vidění). V pevně daném pořadí musíte zmáčknout tlačítka na všech 6 skříních (žádné tlačítko nesmíte zmáčknout dvakrát). Pak seberte děrný štítek ležící na tiskárně a doběhněte s ním až do výtahu, který najdete v chodbě spojující kuchyň a halu se schodištěm.

Příležitostný úkol - Napíchněte všechny bezpečnostní kamery

V Zherkezhiho apartmá narazíte celkem na 6 infračervených kamer. Pokud je chcete napíchnout, tak se musíte dostat pod ně (to by neměl být díky nočnímu vidění problém) a potom stačí zvolit položku „Tap Camera".

5. DISPLACE

5.1 Second Floor

Vaším dalším úkolem bude infiltrovat sídlo společnosti Displace, která spolupracuje s vládou, takže opět nesmíte nikoho zabít. Doběhněte na konec uličky a úzkou škvírou se protáhněte na dvorek s velkým větrákem. Potichu dojděte na jeho druhou stranu a jednoho po druhém zlikvidujte 2 protivníky. Pak jedním z ovládacích panelů vypněte velký větrák a doběhněte k mříži nad ním. Pomocí paklíče odemkněte zámek na padacích dvířkách a po laně se spusťte do větrací šachty. Doběhněte k poklopu na jejím konci a vyslechněte si rozhovor 2 manažerů. Až odejdou z místnosti (můžete je pozorovat pomocí optického kabelu), tak seskočte do kanceláře pod vámi.

Vaším hlavním úkolem je nyní napojit se na laptop, který s sebou neustále nosí ředitel Displace (je to jeden ze dvou chlapíků, jejichž rozhovor jste vyslechli z ventilační šachty). Opatrně vyjděte z kanceláře na chodbu a dojděte až ke dveřím zamčeným na číselný kód. Zůstaňte stát kousek od nich, protože ředitel zprůhlední jejich sklo. Až odejde ředitel s radním do další chodby, tak prolomte bezpečnostní kód dveří (podle částečných informací ve spodní části displeje musíte v časovém limitu odhalit, která kombinace je správná) a následujte je.

Ředitel a radní si budou v chodbě za bezpečnostními dveřmi dost dlouho povídat, takže se můžete v klidu napojit na laptop, který stojí u ředitelovy nohy (zaměřte na něj svůj EEV skener a prolomte přístupový kód podobně jako u dveří). Pokud to nestihnete, tak nepřestávejte ředitele sledovat a počkejte si na další příležitost k napojení (ideální je situace, kdy se ředitel zastaví u počítače svého asistenta). Z laptopu získáte informace, které potřebujete k přístupu do hlavního serveru. Pokud jste museli ředitele pronásledovat, tak se vraťte do chodby za bezpečnostními dveřmi.

Na konci chodby vidíte vrátnici s průhlednými dveřmi. Zneškodněte kameru na stěně vlevo a stínem v pravé části chodby proklouzněte až k jejím dveřím. Ty se po vašem přiblížení automaticky otevřou a vylákají ven strážného. Popadněte ho pod krkem (pozor na kameru) a dotáhněte ho do strážnice, kde ho musíte použít na zornicový skener u dveří vedoucích do oddělení výzkumu a vývoje. V chodbě za dveřmi vás čeká řada laserů. Aktivujte termální vidění, díky kterému lasery uvidíte. Pak se skrčte a přitiskněte ke stěně, protože tak můžete projít pod jedinými dvěma paprsky, které nikdy nezhasínají.

V oddělení výzkumu a vývoje hlídkují 2 protivníci. Naštěstí zde narazíte na několik vypínačů světla, takže můžete zhasnout a získat tak velkou výhodu. Jakmile bude všude tma, můžete oba protivníky zneškodnit. Pak doběhněte až do místnosti s automatickým kulometem. Na konci této místnosti vyskočte do ventilační šachtě ve stropě a prolezte do prvního patra budovy.

5.2 First Floor

Ventilací se dostanete až nad místnost s hlavním serverem. Po laně se spusťte dolů a pomocí algoritmu z ředitelova laptopu aktivujte server. Pak ho použijte a zjistíte, že všechna důležitá data si do svého počítače stáhnul Milan Nedich. Navíc začíná nabíhat proud a vy musíte po laně rychle vylézt zpět do ventilace. Tam si počkejte, až jeden z protivníků dojde až k serveru, a opět se spusťte dolů. Zneškodněte protivníka

u serveru a běžte k východu, který se automaticky otevře.

Dávejte si velký pozor, protože v chodbě za místností hlavního serveru na vás čeká další protivník. Doporučujeme vám použít písknutí a nalákat ho do dveří. Pak ho zneškodněte a pokračujte až do vstupní haly. Zde je na stěně nad dvojicí výtahů umístěna kamera, kterou musíte dočasně deaktivovat. Pokud jsou oba hlídkující strážní v zadní místnosti, tak můžete proklouznout do výtahu a vyjet do nejvyššího patra.

5.3 Third Floor

Vylezte z výtahu a běžte směrem doleva. Když se podíváte na mapu, tak se určitě snadno zorientujete a najdete cestu, která vede směrem k Nedichově kanceláři. Hned za prvními automatickými dveřmi si ale dejte pozor na bezpečnostní kameru. Pokračujte ke dveřím, které jsou zamčené. Prolomte jejich bezpečnostní kód (jejich přístupový kód můžete získat od muže, který sedí v jedné z kanceláří) a pokračujte do chodby, která vede až ke kanceláři.

Prolomte bezpečnostní kód dveří a uvnitř kanceláře použijte počítač umístěný na stole hned vedle vchodu. Zjistíte z něj, že Zherkezhi byl přesunut do Japonska. V počítači najdete také číselnou kombinaci dveří, které vedou k požárnímu schodišti. Vraťte se až do hlavní haly a podle mapy najděte polohu požárního schodiště. Vyběhněte po něm až na střechu, kde vás vyzvedne vrtulník.

Příležitostný úkol - Nahrajte sledovací programy do všech hlavních serverů

V této misi narazíte celkem na 3 severy (všechny jsou umístěny v místnostech mimo hlavní trasu), do kterých se můžete nabourat. Po prolomení bezpečnostního kódu do nich můžete umístit sledovací program.

6. HOKKAIDO

6.1 Common Area

Misi odehrávající se v Japonsku začnete v zahradě, kterou hlídá jediný protivník stojící na skále. Buď kolem něj můžete proklouznout stínem v pravé části zahrady, nebo ho můžete bez okolků zastřelit. Pak potichu vejděte do domku na druhém konci zahrady a zneškodněte protivníka, který se chystá vyjít z domku na obhlídku. Za domem jsou zaparkovaná 2 auta. Zneškodněte protivníka opřeného o to vzdálenější a pak si pomocí svého EEV skeneru prohlédněte jeho poznávací značku. Díky tomu totiž zjistíte pravou totožnost Milana Nediche, ze kterého se vyklube hledaný válečný zločinec Milan Nowak.

Do domu za auty vám doporučujeme vlézt oknem na jeho pravé straně. Tak se totiž dostanete rovnou do stínu, ve kterém si můžete počkat na jednoho z protivníků. Po jeho zneškodnění vlezte do nízké šachty u okna a prolezte do chodby, ve které hlídkuje další protivník. Ze šachty vylezte těsně za ním a zezadu ho zneškodněte. V následující temné místnosti s bazénkem se můžete snadno zbavit dalšího protivníka. Pak pokračujte až ke dveřím vedoucím do jídelny, ve které si hlídkující protivník zapálí svíčku stojící na stole. Naštěstí na své pravidelné obchůzce dojde až ke dveřím a nastaví vám záda. Po jeho likvidaci můžete kuchyní proběhnout ke dveřím vedoucím do zahrady.

6.2 Temple and Garden

V zahradě si nejprve vyslechněte rozhovor 2 protivníků. Až jeden z nich odejde do budovy vpravo, tak zlikvidujte toho na ochozu a pak opatrně vejděte dovnitř. Místnost s paravány je nepříjemně osvětlená, takže si dejte pozor na hlídkujícího protivníka. Proklouzněte do kuchyně, ve které vám doporučujeme zničit světlo. Teprve pak otevřete dveře vedoucí do další malé zahrady. V té hlídkují 2 protivníci s baterkami. Buďte velmi opatrní, protože baterky jsou velmi zrádné. Protivníka hlídkujícího na terase zlikvidujte velmi snadno a jeho kolegu můžete na terasu nalákat hvízdnutím.

Přeběhněte na druhou stranu zahrady a vběhněte do další části domu. Jakmile vstoupíte do velké haly, uslyšíte rozhovor 2 protivníků, kteří se baví s Nedichem. Najdete je v šatně, která je umístěna napravo od vchodu. Dojděte ke dveřím šatny a napravo od nich uvidíte u země malý otvor ve stěně. Vlezte do něj a pod lavicí se propližte šatnou až do další místnosti. Zde počkejte, až skončí rozhovor a Nedich vejde do místnosti, ve které na něj čekáte. Zlikvidujte ho (musíte ho zabít) a pak doběhněte k východu, který najdete ve velké hale naproti vchodu, kterým jste vstoupili dovnitř.

6.3 Living Quarters

Chodbou proběhněte do velké místnosti s malou zimní zahradou. Na její druhé straně snadno zneškodníte protivníka, který hlídkuje v temné části místnosti. Pokračujte do další místnosti, ve které jeden z protivníků sleduje televizi. Zneškodněte ho a pokračujte do malé zahrady, nad kterou se tyčí domek postavený na několik kůlech. Nahoru můžete vyběhnout buď po předním schodišti, nebo po schodiště vlevo vzadu. Tak jak tak byste neměli mít problémy s dvojicí hlídkujících protivníků.

Puška SC-20K

Pokud se chystáte na otevřený boj se svými protivníky, pak je puška SC-20K vaší jasnou volbou. V základu jde o klasickou útočnou pušku. Můžete ale použít několik úprav, které vlastnosti pušky poněkud pozmění. Asi nejdůležitější úpravou je „Launcher", který vám umožní používat několik typů speciálních střel. Vedle něj zde ale máme také úpravu „Sniper", se kterou se z vaší pušky stane velmi výkonná odstřelovačka (používá 20mm munici). Jako poslední volbu vám hra nabízí úpravu „Shotgun", která udělá z vaší pušky poloautomatickou brokovnici (podobně jako odstřelovačka je ale poměrně hlučná).

Sticky Shocker - Tento typ speciální munice používá ke zneškodnění určeného cíle elektrický šok. Stačí zásah do jakékoliv části těla a zasažený protivník se zaručeně skácí k zemi (pokud zasáhnete vodu, tak zneškodníte všechny vojáky, kteří jsou s ní v kontaktu)
Sticky Camera - Jde o nejzáludnější typ speciální munice. V každém projektilu je zabudována minikamera, na kterou se váš pohled ihned po výstřelu automaticky přepne. Kameru můžete libovolně natáčet (máte k dispozici dokonce i speciální módy vidění) a po spuštění zvukových efektů ke kameře přilákáte protivníky pohybující se v jejím okolí. Po přiblížení protivníků můžete z kamery vypustit velmi účinný uspávací plyn.
Gas Grenade - Toto je klasický granát naplněný stejným uspávacím plynem jako Sticky Camera. Je ideální na zneškodnění několika protivníků najednou (dejte si pozor, aby nebyli vaši protivníci vybaveni plynovými maskami).
Ring Airfoil - Na závěr zde máme gumový projektil, který vaše protivníky doslova knockoutuje. Dejte si ale při jeho použití pozor na to, aby projektil vaše protivníky nesrazil z výšky, která by pro ně mohla být smrtelná.

Pokračujte do malého skladiště v zadní části domku, ze kterého můžete prolézt větrací šachtou na střechu sousední budovy. Zůstaňte na střeše a vyslechněte si rozhovor, který proběhne v protější budově. Až Shetland zabije Zherkezhiho, seskočte dolů a proběhněte domem až na dvorek, kde parkují auta. Shetland vám bohužel uteče a vaším jediným úkolem je proklouznout na zahradu, kde celá mise začínala. Pokud se budete pohybovat opravdu potichu, tak by pro vás neměl být problém proklouznout mezi několika protivníky, kteří postávají mezi auty. Pak už je to snadné.

Příležitostný úkol - Odstraňte skryté mikrofony

Japonská tajná služba rozmístila po celém sídle celkem 6 mikrofonů, které musíte odstranit. Všechny je najdete v blízkosti telefonů a snadno je odhalíte pomocí EMF. Jakmile znáte polohu mikrofonu, tak ho můžete odstranit pomocí svého nože.

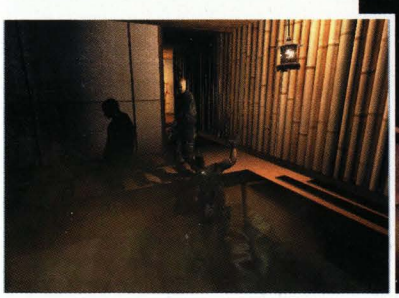
7. BATTERY

7.1 Main Base

Dojděte k poklopu a po laně sešplhejte až do obrovské haly. Dejte si pozor na dvojici hlídkujících vojáků a dojděte až k náklaďáku, před kterým vidíte otvor vedoucí do podzemní šachty. Seskočte dolů a šachtou projděte až k žebříku, po kterém vylezete do malé kanceláře. Pokud chcete, tak zneškodněte vojáka sedícího u počítače. Pak proběhněte krátkou chodbou do větší místnosti s několika počítači. Zneškodněte vojáka sedícího u počítače a dveřmi v levém rohu pokračujte do další chodby, která vede až do velkého skladiště. Zde se nestarejte o kameru na stěně vlevo a rovnou zničte světlo, které osvětluje část skladiště, která vás dělí od schodiště vedoucího do podzemí. Pak seběhněte po schodech dolů a projděte do další části základny.

7.2 Command Center

Dojděte až na konec chodby a opatrně vykoukněte za roh. V této pozici si počkejte, až skončí rozhovor dvou vojáků. Ti se totiž po rozhovoru rozdělí a jejich likvidace pak bude o to jednodušší. Jakmile budou vojáci dál od sebe, střelte do žárovky, která osvětluje většinu velké haly. Tím na sebe ale upozorníte bližšího protivníka, který nakoukne do vstupní chodby. Stáhněte se do tmy a počkejte si, až se bude vracet na svou pozici. Při tom ho můžete v klidu zlikvidovat. Pak se zbavte druhého vojáka hlídkujícího před náklaďákem s raketou a to nejtěžší máte za sebou.



Nyní se musíte dostat za zavřená vrata, nad kterými je umístěna kamera. V rohu nalevo od vrat najdete na stěně kontrolní panel, který musíte zkratovat svým nožem. Druhý takový panel najdete na stěně nalevo od náklaďáku. Po jeho zkratování se dá raketa zavěšená pod stropem do pohybu. Vylezte na kabinu náklaďáku a z ní vyskočte na kolejnici, na které je raketa zavěšena. Po této kolejnici pak můžete přeručkovat až do prostoru nad vraty. Seskočte dolů a úzkou šachtou slezte do hlavní spojovací chodby.

Dojděte až ke konci chodby a střelte do zářivky, která osvětluje chodbu napravo od výtahu. Díky tmě pak určitě snadno zneškodníte dvojici vojáků, z nichž jeden neustále pospává na své židli. Potom se pusťte do lámání bezpečnostního kódu nákladního výtahu. Až se vám to povede, tak vejděte do výtahu a po zničení jeho světla vyjeďte do nejvyššího patra. Zde vyjděte do stínu před výtahem vlevo a písknutím k sobě přilákejte vojáka, kterého pak ve tmě snadno zneškodníte. Dočasně deaktivujte kameru nad výtahem a doběhněte k zornicovému skeneru, jehož bezpečnostní kód budete muset prolomit (je to bezpečnější, než pohyb s vojákem před bezpečnostní kamerou).

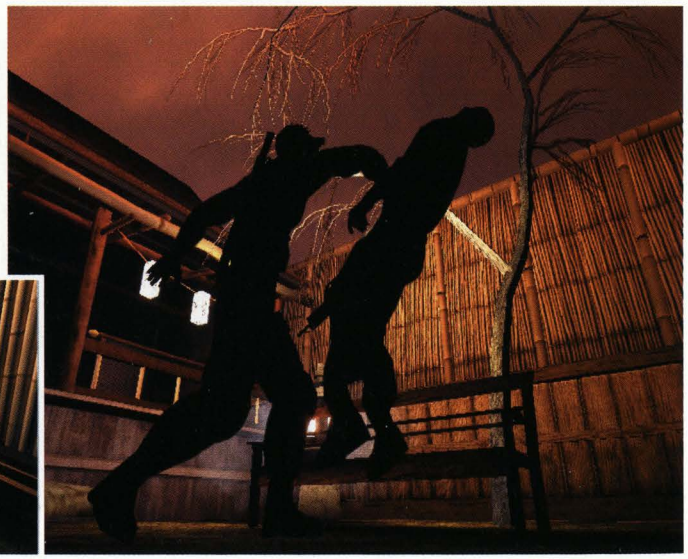
Pokud je kamera nad výtahem deaktivovaná, můžete dveřmi naproti výtahu v klidu proběhnout do chodby, která vede až do mozkového centra celé základny. Projděte dveřmi na konci chodby a po schodech vlevo potichu sejděte do stínu v centrále. Vyslechnutím rozhovoru velitele se dvěma podřízenými zjistíte, že Korejci nejsou za vypuštění rakety zodpovědní. Nyní musíte prozkoumat oba hlavní raketomety. Vraťte se tedy k výtahu (pozor na kameru nad výtahem) a až sjedete do přízemí, tak pokračujte chodbou doprava. Malým řídícím centrem s vojákem u počítače potichu projděte ke dveřím vedoucím k západnímu raketometu.

7.3 West Launcher

Dostáváte se do skladiště raket. Rozbijte žárovku kousek od vchodu a pak pro jistotu zneškodněte vojáka, který kontroluje rakety. Nyní můžete v klidu pokračovat až ke dveřím, za kterými je umístěn raketomet. Použijte optický kabel a počkejte si, až půjde voják hlídkující venku kolem dveří. Otevřete dveře a vojáka zneškodněte nalevo od raketometu. Na stěně napravo od něj je totiž umístěna bezpečnostní kamera. Pak jděte k zadní části raketometu (to je ta blíže dveřím) a po dočasném deaktivování kamery použijte jeho řídící počítač. Po získání potřebných dat se okamžitě odpojte a rychle se stáhněte za raketomet. Kamera se totiž velmi rychle opět aktivuje. Opět jí dočasně deaktivujte a stejnou cestou, jakou jste přišli, se vraťte až do spojovací chodby pod řídícím centrem.

7.4 East Launcher

Cesta k východnímu raketometu je stejná, jako cesta k tomu západní-



TipStation 18 OBJEDNACÍ LÍSTEK PŘEDPLATNÉHO

ODPOVĚDNÍ ZÁSILKA
CENU HRADÍ
ADRESÁT

Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**.

OSOBNÍ ÚDAJE:

Jméno, příjmení: _____

Firma: _____

IČ: _____

DIČ: _____

Adresa: _____

_____

E-mail: _____ Telefon: _____

ZPŮSOBY PLACENÍ

☐ Složenkou/převodem na účet (složenkou typu C poukažte patřičnou částku na adresu uvedenou na přední straně lístku)

☐ Šekem (vypsaný šek přiložte k tomuto vyplněnému formuláři)

☐ Fakturou (podmiňuje uvedení IČ)

☐ Platební kartou: ☐ VISA ☐ EC/MC ☐ AMEX

Č. karty: | | | | | | | | | | | | | | | |

CVC (tři kontrolní číslice vpravo na podpisovém proužku) | | |

Platnost do: | | / | | |

Podpis: _____

Při platbě kartou účtujeme navíc 5% z částky (poplatek bance)

SEND Předplatné s. r. o.
P. O. Box 141
140 21 Praha 4

Předplatné TipStation

Čtyři čísla za cenu tří!

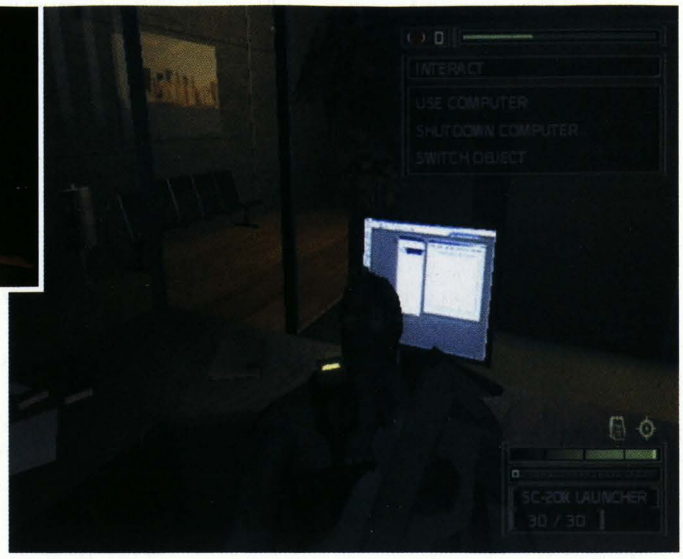
Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!

mu. Ve skladišti raket si ale dávejte větší pozor než u západního raketometu, protože zde hlídkuje voják s baterkou. Až se ho zbavíte (budete potřebovat volnou cestu zpět do řídící místnosti, takže se ho opravdu musíte zbavit), tak pokračujte do haly, která sousedí s raketometem. Dveře vedoucí ven jsou ale zablokované, takže musíte pokračovat k vratům, kterými se k raketometu přesouvají rakety. Na levé stěně před vraty vidíte kontrolní panel, který budete muset zkratovat svým nožem.

Nyní musíte postupovat co nejrychleji, protože se za chvilku spustí časový limit. Severní Korejci totiž stačili vypustit raketu na americkou letadlovou loď a vaším úkolem je deaktivovat její hlavici do 3 minut. Jakmile se tedy vrata dostatečně otevřou, tak se pod nimi protáhněte a po schodišti vlevo seběhněte do kontrolní místnosti pod raketometem. Zde se musíte nejprve co nejrychleji zbavit obou vojáků (pokud je chcete zastřelit, tak počítejte s tím, že na sobě mají neprůstřelné vesty) a pak použijte počítač na pravém konci kontrolního panelu. Prolomte jeho bezpečnostní kód a získejte tak data potřebná k deaktivaci rakety.

Nyní se co nejrychleji vraťte do východní kontrolní místnosti (při cestě od východního raketometu je to první místnost v Command Center) a do počítače na kontrolním panelu vložte data, která jste získali v místnosti pod raketometem. Po



deaktivaci rakety se můžete v klidu vrátit k východnímu raketometu, kde musíte nejprve deaktivovat kameru nade dveřmi a pak můžete misi ukončit nad útesem nalevo od raketometu.

Příležitostný úkol - Získejte záznamy o všech zásilkách a opravách

Celá základna je plná počítačů. Jen 4 z nich ale obsahují informace o zásilkách a opravách. Použijte tedy všechny počítače a najděte tato důležitá data (u některých počítačů musíte nejprve prolomit bezpečnostní kód).

8. SEOUL

8.1 East Market

Vyběhněte z dětského pokoje na chodbu a pokračujte do poničené místnosti vpravo. Doběhněte až k díře ve zdi a po stěně domu se spusťte na ulici. Zde nejprve zneškodněte hlídkujícího vojáka a pak přelezte plot v úzké uličce za garáží. Na druhé straně plotu zpozorněte. Na stěně vpravo je totiž umístěna mina. Pomalu se k ní přibližte a deaktivujte ji. Pak pokračujte pomalu na konec uličky. Vpravo vidíte 2 členy speciální jednotky, kteří se sklánějí nad mapou. Vaším úkolem je alespoň jednoho z nich vyslechnout. Doporučujeme vám nalákat je písknutím někam do tmy. Až se rozdělí, tak jednoho z nich zlikvidujte a toho druhého vyslechněte (je jedno, kterého z nich vyslechnete).

Po výslechu doběhněte na konec ulice (myslíme ten s nevybuchlou bombou) a porozhlédněte se po okapu. Vylezte po něm na malou terasu, ze které se dostanete dveřmi do chodby uvnitř domu. V chodbě vyskočte na trubku zavěšenou pod stropem a až na ní vytáhněte i nohy, tak po ní můžete přeručkovat za bedny blokující chodbu. Za bednami prořízněte tmavou fólii na dveřích vlevo a projděte do skladiště, ve kterém byste měli nejprve zhasnout a pak můžete pohodlně zlikvidovat zmateného vojáka.

Vraťte se na chodbu a doběhněte ke dveřím na jím konci. Dveřmi vyjděte na balkón, ze kterého můžete slézt po požárním žebříku na ulici. Zde se nejprve zbavte vojáka hlídkujícího kolem velitelského vozu a pak zneškodněte vojáka ve voze. V počítači uvnitř velitelského vozu potom aktivujte sledovací program, čímž splníte sekundární úkol. Dál pokračujte k hořícímu závalu, který blokuje ulici. Na domě vlevo vidíte žebřík, po kterém můžete vylézt až na terasu se vstupem do ventilace. Ventilací prolezte až k poklopu, který vede do místnosti s hlavním serverem.

Po žebříku slezte do místnosti pod vámi a zhasněte světlo. Pak běžte k jedinému aktivnímu monitoru a stáhněte ze serveru kompromitující data. Ihned po jejich stažení se připravte na dvojici severokorejských vojáků, kteří vtrhnou do místnosti. Zlikvidujte je a vyjděte do haly, ve které musíte vyběhnout po schodišti k chodbě vedoucí k výtahu. Pro jistotu nejprve zhasněte v chodbě světla. Teprve pak doběhněte k výtahu a vyjeďte na střechu budovy.

Příležitostný úkol - Přerušte vysílání severokorejské propagandy

V první části mise narazíte celkem na 3 reproduktory, kterými šíří severokorejská armáda svou propagandu (všechny je najdete na ulici). Pokud chcete vysílání přerušit, tak si musíte stoupnout pod reproduktor, kterému jednoduše přeříznete kabel.

8.2 Rooftops

Na střeše vás čeká první setkání se speciálním létajícím robotem. Jde o velmi nepříjemného protivníka, protože pokud vás objeví, dokáže vás velmi rychle zlikvidovat. Naštěstí se drží předem stanovené trasy, takže pokud pozorujete jeho pohyb, velmi brzy najdete skulinku, kterou můžete proklouznout. Pokud je schodiště kousek před vámi volné, tak po něm seběhněte na střechu a hned zaběhněte pod plošinu, na které jste začínali. Porozhlédněte se kolem a najděte lano, po kterém se můžete sklouznout na protější dům. Přelezte plot a krátkou chodbou projděte do velké haly.

Šachtu na začátku haly snadno překonáte díky potrubí na levé stěně (vyskočte na něj a přeručkujte na druhou stranu). Jako další krok vám doporučujeme vylézt na přístřešek, ze kterého máte výborný přehled o hlídkujících protivnících pod sebou. Až se na ně vrhnete, tak nezapomeňte, že na ochozu na konci haly hlídkuje další protivník, který by vás mohl při útoku na své kolegy zahlédnout. Po likvidaci všech 3 protivníků můžete do další chodby pokračovat buď zamčenými dveřmi, nebo poklopem na ochozu se žebříkem.

Chodbou se dostanete do zničené části budovy. Seskočte o jedno patro níž a zničte světlo na protějším domě. Pak pomocí speciální funkce své pistole zneškodněte létajícího robota a po zhroucením panelu přeběhněte na malou terasu, na které musíte zneškodnit hlídkujícího vojáka a pak můžete proklouznout do chodby, ve které se po potrubí pod stropem dostanete do další části mise.

8.3 City Streets

Doběhněte do místnosti s dírou v podlaze a až odejde o patro níž voják od nevybuchlé bomby, tak seskočte dolů. Zneškodněte vojáka stojícího za barovým pultem a pak pokračujte do kuchyně. Zde zneškodněte vojáka stojícího u počítače a ventilací na stěně za ním pak vylezte ven na ulici. Pod sebou vidíte nákladák a 2 vojáky. Zneškodněte toho hlídkujícího a pak přelezte plot na konci ulice. Průchodem v domě vpravo proběhněte až do ulice s hořícími auty.

Až se vojáci hlídkující v ulici navzájem postřílejí, tak proklouzněte mezi auty (pozor na ohně, které by vás mohly nečekaně osvětlit) až k tanku, u kterého by mohl postávat jeden protivník. Vaším cílem je okap osvětlený lampou, po kterém musíte vylézt na ochoz pod billboardem. Zneškodněte vojáka hlídkujícího na ochozu (ochoz vypadá temně, ale světlo billboardu vás může prozradit) a pak proklouzněte poničeným domem do poslední části mise.

Příležitostný úkol - Získejte technické specifikace létajících robotů UAV

Získat technické specifikace UAV je velmi jednoduché. Až zneškodníte protivníka stojícího u počítače v kuchyni, tak tento počítač sami použijte a stáhněte z něj hledané údaje.

8.4 North Market

Vyběhněte na terasu, ze které vidíte širokou ulici s hlídkujícím vojákem. Doběhněte na pravý konec terasy a slezte po žebříku na přístřešek, ze kterého si můžete v klidu naplánovat útok na vojáka v ulici. Nezapomeňte při tom ale počítat s létajícím robotem, kterého budete muset zneškodnit (ulice není zase tak široká, abyste kolem něj nepozorovaně proklouzli). Za rohem pak najdete velitelský vůz, před kterým sedí další voják. Pokračujte dál a před koncem ulice nepřehlédněte minu, která je umístěna na dveřích vlevo. Pak pokračujte do úzké spojovací uličky, na jejímž druhém konci se vám konečně otevře pohled na vrak sestřeleného letadla.

Zneškodněte vojáka hlídkujícího kolem vraku a pak doběhněte ke kabině. Zde dostanete závěrečný úkol mise. Vrak totiž musí být zničen, aby z něj nepřátelé nemohli získat kompromitující data. Opatrně doběhněte k lešení, vedle kterého stojí korejský tank (dejte si velký pozor na to, aby vás nemohla jeho posádka zahlédnout). Až vylezete na nejvyšší plošinu lešení, tak pomocí svého skeneru EEV označte vrak letadla a sledujte jeho zničení.

Příležitostný úkol - Zneškodněte přenosné radary

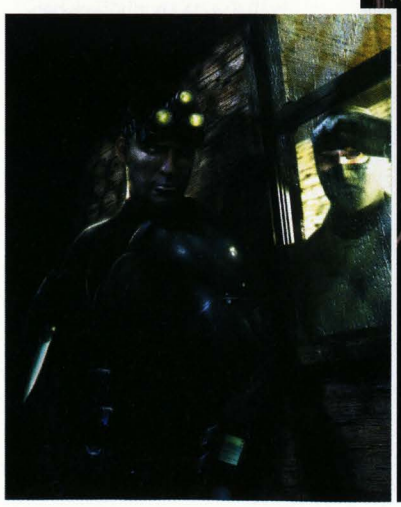
V celé misi narazíte celkem na 5 malých radarů, v jejichž blízkosti vždy leží spuštěný laptop. Radar můžete vypnout buď přímým použitím laptopu, nebo s použitím bezdrátového připojení (na laptop se můžete napojit svým EEV skenerem)

9. BATH HOUSE

9.1 Reception

Začínáte v zadní uličce, ve které hlídkují 2 protivníci. Až dokončí svůj rozhovor, tak si jeden z nich sedne na židli, na které ho snadno zneškodníte. Pak si vychutnejte jeho kolegu a poklopem na konci uličky slezte do kanálu. Na druhé straně vylezete ve sklepě lázní, jejichž infiltrace je jedním z vašich hlavních úkolů. Běžte směrem k levé stěně, kde stojí opuštěná židle. Po chvilce si na ní na chvilku sedne jeden z protivníků, kterého by jste se měli co nejrychleji zbavit (pokud ho necháte vstát, tak rozsvítí světlo). Druhého protivníka se opět zbavíte velmi snadno.

Po schodech vyběhněte do velké jídelny. Až dokončí dvojice protivníků svůj rozhovor, tak nejprve zlikvidujte toho za recepčním pultem a pak si počkejte na jeho hlídkujícího kolegu. Dveřmi vedle recepce pokračujte do vstupní haly, ve které se opět nejprve odehraje krátký rozhovor. Po něm zlikvidujte nejprve muže vycházejícího z budovy a pak zneškodněte toho u počítače. Počítač použijte a po prolomení jeho bezpečnostního kódu deaktivujte kamery v prvním patře. Pak vyběhněte po schodech nahoru a po



zneškodnění uklízeče musíte prolomit kód dveří na konci chodby. V kanceláři pak použijte počítač a vraťte se až do jídelny, ze které vede chodba do veřejné části lázní.

9.2 Public Bath

V šatně si dejte pozor na protivníka, který je zavřený na bližším záchodě. Pokud budete potichu, můžete v klidu proběhnout do chodby, ve které se můžete rozhodnout, kterou cestou se vydáte dál. Buď budete pokračovat do parních lázní nebo do bazénu. Rozhodně vám doporučujeme bazén, protože jde o jednodušší trasu. Cestou k bazénu prořízněte látku uzavírající chodbu a bazén obejděte zleva. Díky tmě by jste si měli snadno poradit s oběma protivníky, kteří nejsou příliš bystří.

Chodbou za bazénem se dostanete do velké haly plné páry. Zde je vám noční vidění na nic, protože díky páře téměř nic nevidíte. Pára je ale naštěstí studená, takže zde skvěle využijete termální vidění. Nejprve zneškodněte protivníka u dveří a pak zhasněte světlo. Díky tomu bude druhý protivník úplně slepý a jeho likvidace bude velmi snadná. Dál pokračujte do chodby, která vede do soukromé části lázní.

9.3 Private Baths

Chodbou dojděte až k závěsu, za kterým najdete recepci. Použijte termální vidění a počkejte si, až se spolu začnou oba vojáci u recepce bavit. Proklouzněte závěsem k recepci a až skončí rozhovor, tak nejprve zneškodněte protivníka odcházejícího chodbou doprava a pak zneškodněte protivníka sedícího v recepci. Chodbou pak dojděte až na křižovatku, ze které byste měli pokračovat doleva. Tak se dostanete na konec dlouhé chodby, ve které hlídkuje několik protivníků. Nevšímejte si jich a ventilační šachtou na konci chodby prolezte do místnosti s bazénkem.

Běžte ke dveřím a počkejte si na protivníka, který přijde místnost zkontrolovat. Pak dojděte ke skleníku ve stěně a rozbijte sklo na jeho pravém konci. Vlezte do skleníku a ventilací v pravé stěně prolezte až na její druhý konec. Odtud máte krásný výhled na místnost, ve které se má odehrát Shetlandova schůzka. Počkejte si na příchod všech aktérů a po vyslechnutí rozhovoru se vraťte stejnou cestou do dlouhé chodby, ve které nyní zuří přestřelka mezi Shetlandovými muži a Japonci.

Postřílejte všechny protivníky a doběhněte na druhý konec chodby. Pokračujte až ke vstupu do koupelny, před kterou musíte zneškodnit minu umístěnou na zdi. V koupelně hlídkují 3 protivníci vybavení termálním viděním. Máte 2 možnosti, jak se s nimi vypořádat. Buď použijete mýdlo, kterým odlákáte jejich pozornost a obejdete je, nebo je jednoho po druhém postřílíte. Ve druhém případě ale postupujte velmi opatrně, protože stojíte proti skupince elitních protivníků. V chodbě za koupelnou pak nepřehlédněte další minu umístěnou na stěně.

Speciální módy vidění

Samova přilba je vybavena několika speciálními módy vidění. Asi nejčastěji používaným módem je noční vidění, díky kterému máte oproti svým protivníkům výhodu v temných chodbách a zákoutích. Velmi praktický je ale také mód EMF, který vám zvýrazní všechna aktivní elektronická zařízení. Díky tomu nemůžete například přehlédnout žádnou aktivní kameru (v módu EMF se můžete na kamery velmi přesně zaměřit a jasně zaznamenáte jejich úspěšné deaktivování pomocí OCP). Posledním módem je termální vidění, díky kterému nemůžete přehlédnout žádného protivníka ani laserové paprsky.

Chodbou proběhnete až do strojovny, ve které umístil Shetland 3 časované bomby. Co nejrychleji odemkněte vstupní dveře a pak zahněte před schodištěm vedoucím na ochoz doleva. Mezi potrubím se protáhněte až k první časované bombě. Po jejím zneškodnění se co nejrychleji protáhněte zpět ke schodišti, protože pokud budete dost rychlí, tak můžete přímo na schodišti zneškodnit dalšího protivníka s termálním viděním.

Vyběhněte po schodech na ochoz a přes velký stroj nalevo od schodiště přelezte do široké šachty, ve které je umístěna druhá bomba. Po jejím zneškodnění vylezte po potrubí v rohu zpět nahoru a po ochozu pokračujte směrem na druhou stranu strojovny. Sledujte vzdálenější levý roh, protože v něm by se měl pohybovat další protivník s termálním vidění. Po jeho likvidaci doběhněte do jeho rohu strojovny a rozhlédněte se kolem. Na jednou stroji vidíte třetí bombu, ke které se dostanete přes vyšší část stroje. Po zneškodnění poslední bomby následujte Douga Shetlanda na střechu, kde ho musíte po krátkém rozhovoru zastřelit.

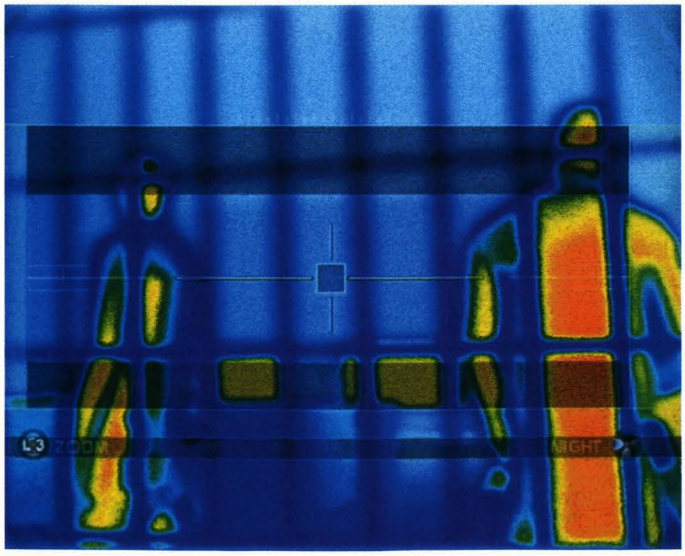
Příležitostný úkol - Napíchněte telefonní linky v prostorách lázní

V průběhu mise narazíte celkem na 3 otevřené telefonní ústředny (vypadají jako otevřené kontrolní panely visící na stěně). Stačí stoupnout si k ústředně a zvolit možnost „Tap Line".

10. KOKUBO SOSHO

10.1 Reception

Hned na začátku vás musíme upozornit, že v této misi nesmíte nikoho zabít. Začínáte v dlouhé a široké chodbě. Přeběhněte k její protější stěně a podél ní pokračujte až ke vstupu do ventilace, kterou můžete prolézt do malého temného skladiště. Jděte ke dveřím vedoucím do velké haly s dvojicí hlídkujících protivníků a použijte noční vidění. Díky němu můžete vidět, kam je natoče-



ná infračervená kamera umístěná na protější stěně. Pokud je natočená jinam, tak rychle proklouzněte k zamčeným dveřím vpravo. V malé místnosti vylezte po žebříku o patro výš a po ochozu přeběhněte k další ventilaci, kterou prolezete na pánské záchodky. Dejte si pozor na protivníka v poslední kabince a zasedací místností proklouzněte do chodby, která vede do další části mise.

10.2 Offices

Krátkou chodbou projdete do velmi vysoké haly. Počkejte si na konec rozhovoru 2 strážných. Pak zneškodněte strážného hlídkujícího v přízemí a po schodišti vyběhněte o 2 patra výš. Zde hlídkuje na dlouhé terase druhý strážný, kterému byste se měli dostat bez problémů do zad. Až ho zneškodníte, tak proběhněte dveřmi na levém konci terasy do malé kanceláře. V její pravé stěně vidíte vstup do ventilace, kterou prolezete do zasedací místnosti se zajatými úředníky.

Pokud jsou úředníci sami (můžete narazit na vojáka, který jim něco vysvětluje), tak seskočte do místnosti a podél pravé stěny dojděte až k nim. Kousek od úředníků je pod stropem zavěšená kamera, na kterou si musíte dávat pozor (pokud zničíte světlo, tak do místnosti přilákáte stráže). Pokud ale bližšího úředníka oslovíte zezadu, kamera vás nemůže zabrat. Po rozhovoru s úředníkem se stejnou cestou vraťte až do přízemí vysoké haly, kde se objevil nový hlídač. Až ho zneškodníte, tak projděte nyní aktivními automatickými dveřmi ke vchodu do podzemní základny.

10.3 I-SDF Base

Začínáte na začátku dlouhé haly. Než se vydáte do podzemí, tak použijte kontrolní panel, kterým zhasnete světla v chodbě. Teprve pak se můžete potichu přiblížit až ke skupince 3 protivníků, kteří hlídkují v hlavní chodbě podzemní základny. Jeden z nich by měl prohledávat spojovací chodbu, takže ho ve tmě určitě snadno zneškodníte. Při likvidaci dalších 2 protivníků postupujte s maximální opatrností. Jsou totiž vyzbrojeni speciálními uspávacími projektily a jediný zásah by vás mohl zneškodnit. Nepříjemná je také kamera umístěná v kupoli pod stropem (můžete jí dočasně deaktivovat pomocí OCP).

Dál pokračujte směrem doprava. Na konci chodby prolomte bezpečnostní kód zornicového skeneru a pokračujte až ke dveřím s kontrolním panelem. Prolomte jejich kód a aktivujte své noční vidění. V místnosti s hlavním serverem jsou totiž umístěny 2 infračervené kamery. Zneškodněte tu bližší a co nejrychleji prolomte bezpečnostní kód zornicového skeneru na stěně vedle vchodu. Pak kameru pro jistotu deaktivujte podruhé a proklouzněte do prostřední uličky, kde najdete terminál serveru (před druhou kamerou byste měli být u terminálu v bezpečí). Pomocí terminálu zjistěte informace o zdroji rozkazů a odblokujte dveře, které vedou do plánovací místnosti.

Vraťte se do hlavní chodby podzemní základny a kolem kamery proklouzněte do zadní části chodby, kde najdete dveře vedoucí k plánovací místnosti. Kolem celé místnosti vede chodba, která je po stranách hlídána kamerami. Vyberte si libovolnou stranu a po deaktivaci kamery pomocí OCP doběhněte až na konec chodby. Za rohem hlídkují 2 protivníci, kterých byste se měli bez problémů zbavit. Pak vyskočte na pravou desku zavěšenou pod stropem a vlezte do ventilace, která vede až do plánovací místnosti. Zde si vyslechněte projev admirála Otoma a potom se pomocí svého EEV skeneru napojte na laptop, který vidíte v pravém vzdálenějším rohu místnosti. Po vyslechnutí dalšího rozhovoru vylezte ven z ventilace a až proběhnete automatickými dveřmi před plánovací místností, tak pokračujte do výtahu vpravo před vámi.

10.4 Lower Levels

Až se výtah zastaví, seskočte dírou v podlaze na konstrukci výtahové šachty. Seskakujte postupně dolů (vždy se chyťte nejbližší příčky zmáčknutím ◎) a dostanete se až do vody na dně šachty. Zde se zbavte protivníka hlídkujícího kolem výtahů a pak pokračujte směrem doprava. Dojděte až k dvojici protivníků, kteří kolem dveří pokládají nástěnné miny. Až ten bližší odejde směrem doprava, tak odstraňte minu nalevo od dveří a proklouzněte do chodby vedoucí směrem k místnosti se servery. Máte necelé 3 minuty na to, abyste servery vyhodili do vzduchu.

Před vámi je dlouhá chodba, která je skrz naskrz propletená paprsky. Naštěstí se stačí skrčit a držet se ve středu chodby. Chodbou se dostanete až do velké mírně osvětlené haly. Hned za vchodem přelezte zábradlí napravo od dveří a potichu dojděte až k serveru ve vzdálenějším levém rohu. Umístěte na něj nálož a běžte směrem k východu. Za převráceným stolem u pravé stěny můžete vidět jednoho z protivníků. Potichu se k němu zezadu přibližte a zneškodněte ho. Zůstaňte skrčení na jeho místě a odpalte nálož na serveru. Do místnosti vběhnou 2 protivníci, které můžete díky tmě kolem vaší pozice snadno zneškodnit (jeden přijde sám a toho druhého můžete přilákat písknutím).

Pokračujte do chodby, ze které vyběhli vojáci po výbuchu. Doběhněte až k proskleným dveřím na konci chodby a sledujte admirála Otoma, který se pokusí o sebevraždu. Po tomto pokusu doběhněte do malé místnosti s dalšími servery. Otvorem v podlaze seskočte do šachty, kterou doběhnete až do admirálovy pracovny. Seberte admirálovo bezvládné tělo a dojděte s ním k prosklené stěně za jeho psacím stolem. Umístěte na sklo nálož a vzdalte se od ní. Pak už jen sledujte závěrečnou animaci hry.

Jakub Holý

Závěrečné hodnocení

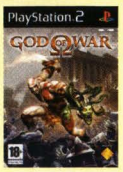
Hra vám na konci každé úrovně zobrazí vaše hodnocení. Pokud vám na něm opravdu záleží, měli byste se chovat podle určitých pravidel. Základem je samozřejmě splnění všech zadaných úkolů (včetně sekundárních a příležitostných). Neméně důležitý je ale také fakt, že byste neměli ve hře nikoho zabíjet (kromě omračujícího útoku se pokuste co nejvíce využívat speciální munice své pušky).

Dále byste se měli vyhnout poplachům a nikdo by vás neměl ani zahlédnout (každé zahlédnutí je zaznamenáno do statistiky „Identified as an Intruder"). Nakonec je zde staré známé schovávání těl zneškodněných protivníků. Pokud totiž necháte ležet bezvládné tělo někde na světle, tak musí být zákonitě odhaleno (i když ve hře fyzicky nenarazíte na nikoho, kdo by mohl tělo odhalit).

God of War

Než dohrajete všechno to, co na vás v téhle hře čeká, zabere vám to spoustu času...

INFO



■ **VYDAVATEL:** SCEA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** In-house ■ **RECENZE:** PLAY 9 - 92%

Drsná a občas trochu nechutná akční hra, ovšem plná nápadů a hratelnosti vypilované na maximum.

AEGEAN SEA

Vyčistěte palubu od všech nepřátel a jděte k poklopu, kterým přišla poslední várka. Ten opakovaným mačkáním R2 zvedněte a skočte do podpalubí. Tlačítkem R2 můžete rovněž otevřít i bedny (v zelené je energie, v červené orby). Demolujte vše, co vám přijde do cesty, zejména barely, a utíkejte pořád směrem od kamery.

Miniboss: Hydra

Tahle potvůrka je jen pro rozehřátí. Hra vám to sice ještě nenapsala, ale pravý analog můžete použít k úhybům, takže stačí jen přiskočit k hydře, dát jí dvě rány a zase se vzdálit. Ona po vás chňapne naprázdno a pak zase můžete mlátit. Až jí uberete dostatek energie, padne hydře hlavička a hra vám bude ukazovat symboly, kterými hydru dorazíte. Pokud byste udělali v mačkání chybu, hydra si doplní energii. Posloupnost je ◎, △, △, △, △.

Po boji s bossem přejděte po trámech (pokud by hrozilo, že spadnete, rychle mačkejte ⊗). Na druhém konci projděte otvorem nalevo a po schodech se dostanete k truhle. Za ní už bude přímá cesta na palubu. Na palubě narazíte na harpyje odnášející lidi. Zlikvidujte vše, co najdete, abyste nasbírali orby, a pak utíkejte po palubě doprava, dokud se neobjeví další miniboss.

Miniboss: Hydra

Tentokrát už to bude jen o vaší zručnosti a sekání. Většině útoků se dá vyhnout, až na vysávání, čehož se naopak dá dobře využít k rychlému přiblížení se. Může se stát, že vás hydra bude chtít zhltnout, tak rychle začněte mačkat ◎, abyste jí utekli ze chřtánu.

Až budete s druhou hydrou hotovi, jděte na konec paluby a otevřete dvoje vrata, za kterými budou truhly. Pak skočte do otvoru po hydře a plavte směrem od kamery k síti, po které vylezte. Po stěžni se vydejte k malému ostrůvku a pokud chcete, odbočte doprava a skočte si otevřít truhlu. Pak pokračujte původním směrem až na druhou loď, kde se spustí animace. Poprvé potkáte savepoint, který se aktivuje tlačítkem R2.

Seskočte dolů k velkým bednám a doběhněte k dřevěné krabici. Tu kopáním (R2 a podržíte ⊗, dokud se Kratos nenabije) dostěhujte až ke zdi, na které stojí lučištníci. Pokud byste jí sunuli, mohla by prasknout nebo by ji mohl zničit zbloudilý šíp. Až budete mít bednu pod stěnou, vyskočte na nataženou síť (vyskočte a ve skoku znovu stiskněte ⊗). Vydrápejte se nahoru, všechny pozabíjejte a otevřete truhlu s energií. Pak chodbou proběhněte ke dveřím kapitánovy kajuty, která bude zamčená. Vylezte po žebříku na stěně za vámi a chytněte se sítě. Úkol je jednoduchý, vyšplhat až nahoru. Až se dostanete na vrchol stožáru, přejděte po ráhnu blíže ke kameře a otevřete truhlu s orby. Pak se vraťte ke strážnímu koši a vyskočte na provaz, po kterém sjedete na poslední loď.

Máte tu troje bednění. Za prvním je truhla s orby, za druhým cesta do podpalubí a za posledním truhla s okem. Pokud jich nasbíráte šest, prodlouží se vám o kus energie. Až budete mít truhly otevřené, seběhněte do podpalubí, kde narazíte na Poseidona. Ten vám dá vaší první magii pro souboj s hydrou. Po rozhovoru vykoste nepřátele a jděte nově otevřenou cestou pryč. Pokud chcete, uložte si hru a otevřete truhly. Nakonec vylezte po síti nahoru.

Boss: Hydra

Ze všeho nejdřív se musíte zbavit dvou menších hlav. Jak s nimi bojovat, to už víte, takže není potřeba nic popisovat. Vaším cílem je vyčerpat je a poté, co hlava padne na palubu, musíte rychle vyskákat po nedaleké pyramidě z beden a skočit na plošinu, která sjede dolů a přišpendlí hlavu k palubě. Až to uděláte s oběma hlavami, začněte lézt po síti k hlavní hlavě.

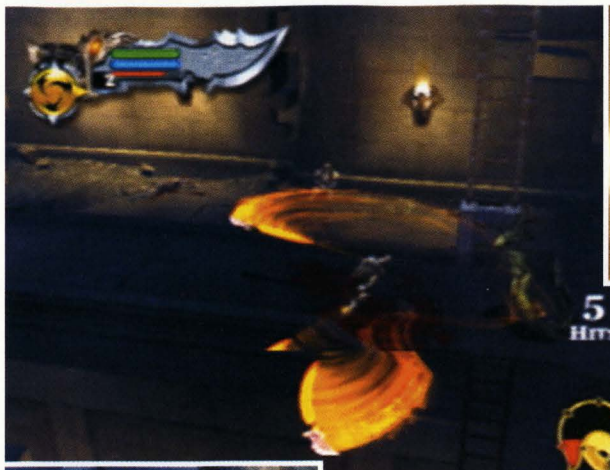
Velká hlava je ve své postatě méně nebezpečná než postranní hlavy, protože tlaková vlna, když řve, vám nijak neublíží a hryznutí je dost zřejmé, takže se mu snadno vyhnete. Prostě jí rubejte a až bude oslabená, chytněte ji a rychle mačkejte ◎. Kratos jí tříkne hlavou o stěžeň a po několika pokusech z něj udělá smrtící zbraň. Pak už jen hlavu oslepíte a nabodnete na kůl.

První boss je za vámi, takže už jen stačí vlézt hydře do chřtánu a najít kapitána. Po návratu na palubu vyskákejte po bednách napravo a skočte na stěžeň s bednami. V jedné je energie, v druhé oko. Chytněte se provazu a sjeďte na druhou loď. Doběhněte ke kapitánově kajutě a odemkněte jí. Další dveře na konci chodby ukončí misi.

The Gates of Athens

Pošpásujte si s děvčaty a vydejte se na horní palubu. Po cestě si můžete uložit hru, otevřít truhly a získat trochu krve rozbíjením věcí. Vylezte po žebříku na palubu a přeběhněte na molo. Narazíte na nové nepřátele. U nich stačí pořád být v krytu a občas je mezi údery praštit. Pokud už máte vylepšené meče, stačí vám kombo L1 + ⊗, ⊗. Probojujte se až k výtahu, ale zatím s ním nejezděte. Nejdříve projděte rozbořenou stěnou do oplocené části. Vlezte do domu a proběhněte jím až k bedně, ze které vylovte Fénixovo pírko. Po bednách se dostanete zpět na molo. Teď výtahem odjeďte nahoru.

Truhlu s energií zatím neotevírejte a utíkejte o kus dál. Po předváděčce minotaurů si to s nimi na fé-



rovku rozdejte. Jsou sice silní, ale zároveň i neohrabaní, z toho můžete těžit. Vyprašte jim kožich a doplňte si energii z truhly, kterou jste míjeli. Potom vyjeďte výtahem na druhém konci lešení k bráně do Atén.

Další nový nepřítel. Obr s koulí vám ubere energii, i když se budete krýt, proto používejte spíše úskoky. Nejlíp se likviduje komby ze vzduchu. Pokud byste měli málo energie, je jedna bedna napravo od výtahu a další u vchodu do domu na druhém konci prostranství. Napravo za vchodem do budovy je ukrytá truhla s orby. Vejděte do domu a v místnosti s bednami rozbijte dřevěné krabice, které podpírají ostatní bedny. Vylezte na nejmenší bednu v levém dolním rohu a z ní skočte na sloup dvou beden. Pak skočte na trojici beden po vaší pravé ruce a měli byste vidět dvě bedny. V jedné z nich bude oko. Druhý východ z místnosti najdete snadno, naproti němu na nejvyšším sloupu z beden bude ukrytá bedna s orby. Následující místnost je malá zkouška bohyně Afrodity. Ta po vás bude chtít hlavu Medúzy. Při boji s Medúzou neskákejte, jinak vás promění v kámen a po dopadu se rozbijete. Uberte potvoře dostatek energie a dostaňte ji na zem. Obdobně jako u prvního minibosse i u ní budete muset provést exekuci namačkáním kombinace znaků, která se vám objeví na obrazovce. Hlavu si necháte a hra vám vysvětlí její použití. Hned jí můžete vyzkoušet na minotaurech, kteří vás napadnou. Dveřmi, ve kterých byla předtím bohyně, se vydejte dál.

Před žebříkem na vás zaútočí pár zombíků, s nimi se vypořádejte a vylezte nahoru. Otočte se a skočte podél levé stěny dvojitým skokem a pokuste se přistát ve výklenku s truhlou. V ní jsou krvavé orby. Pak stejným způsobem skočte na bránu pod tajnou místností. Zde najdete druhou truhlu. Nakonec se vraťte na žebřík a vylezte k balistě. Chytněte šíp a natáhněte ho co nejdál. Pak ho pusťte a s trochou štěstí zničíte stěnu na protějším domě. Potom zatáhněte za nedalekou páku a otočte balistu. Stejně jako předtím zničte dveře a naposledy otočte balistu. Šípem odkryjte tajnou místnost s Fénixovým pírkem. Uložte si hru a vstupte do odkrytého koridoru. Po levé straně bude žebřík dolů, zmasakrujte nepřátele a vylovte z truhly oko přísery. Nezapomeňte si otevřít malou bránu, u které stojíte. Pak vylezte zpět do chodby a o kus dál vylezte po žebříku nahoru.

Zabijte nemrtvé a chytněte se stěny nalevo. Vylezte o kousek výš a stoupněte na bednu u plotu. Z ní pak skočte dolů na střechu budovy. Z té pak můžete přeskočit do budovy, které jste zničili stěnu balistou. Čeká vás trochu delší cesta zpět na balkon se šplhací stěnou, ale za ty orby to stálo. Znovu se chytněte stěny a přeskakujte po ní pořád doprava, až kam nejdál to bude možné. Pak opatrně slezte dolů a shoďte obří sochu opřenou nalevo. Než skočíte dolů, jděte na konec římsy a otevřete si truhlu. Seskočte dolů na prostranství před branou.

Po hlavě rozbité sochy vyskočte na žebřík a vylezte na stěnu. Odrazte útok a otevřete si bednu nalevo. Pak po dalším žebříku vylezte o další kus výše. Tady vás napadne smrtící kombo medúza a minotaur. Za každou cenu se vyhněte zkamenění, jinak máte malou šanci na přežití. Až budete mít volné ruce, zničte dvojici pilířů, které poslouží jako schody na plošinu s velkou kuší. Vystřelte šíp s lanem a začněte ručkovat. Nejúčinnější se mi jevila strategie lámání vazu (◎), protože z obětí padá kromě krve i mana a lékárny. Až přeručkujete na konec, seskočte z lana a jděte otevřít nedaleké dveře. Dlouhou chodbou se dostanete k balistě, kterou zničte dveře bránící vám v cestě. Teď máte možnost vyhnout se boji postřílením minotaurů, ale přijdete o orby, nebo je zvesela podřezat. Tak či tak se dostanete k vysokému žebříku. Na jeho vrcholu budou truhly s energií a krví. Sjeďte po něm dolů a dlážděnou silnicí se vydejte k Athénám.

THE ROAD TO ATHENS

Vyběhněte schody a koukněte se na řádícího Arese. Pokud chcete, uložte si hru a vydejte se po cestě směřující napravo. Na konci cesty bude bedna s okem, jinak nic víc, takže se vraťte zpět k savepointu a jděte po protější cestě. Aresovi se podaří vám zabarikádovat cestu, proto vejděte do jeskyně a po vstupu za vámi zapadne mříž. Vaším úkolem je nalákat minotaura na spínač a zkamenět ho, abyste mohli rychle proběhnout zvednutou mříží. Několik prvních minotaurů bude dobrá zásobárna krve, takže je vražděte, dokud z nich bude něco padat. Pak je zastavte na spínači a zamávejte jim zpoza mříže, kterou vám otevřeli. Rovnou se vyléčete a vydejte se po cestě do města. Popíši jen důležité bedny, zbytek najděte v domech a na domech sami... Čtvrtý dům zleva ukrývá pírko, na střeše čtvrtého domu zprava je oko, devátý a desátý dům nalevo je pírko a oko. Zničte zátarasy na konci ulice a skočte na provaz visící nad jámou. Držením ◎ se rozhoupejte a skočte na druhý provaz. Z něj skočte na druhou část silnice. Ta vás dovede do další lokace.

ATHENS TOWN SQUARE

Vyběhněte prvních pár schodů a zdemolujte dveře od domů po stranách. Uvnitř naleznete orby. Půjdou zničit i veliké sochy, ze kterých je hodně krve, ale pokud pospícháte, tak jen utíkejte na vrchol schodiště. Nalevo u jeho konce bude dům, poblíž kterého je truhla.

Miniboss: Golem

Přerostlá potvora je sice silná a dost to zabolí, když vás sekne, ale vzhledem k rychlosti není problém se ranám vyhnout. Pakliže byste měli málo energie, stačí zabít pár civilistů. Bohužel se civilisti občas pletou do cesty, když chcete monstrum dodělat a namísto obra chytnete civila a mezitím vás jednoočko stačí přetáhnout po zádech.

Po skončení boje se otevřou cesty pryč. Dvě truhly s krví naleznete na náměstí schované za dřevěnými dveřmi. Až budete mít vše vysbírané, vstupte do domu naproti schodišti.

Hysterická ženská začne vřeštět a utíkat před vámi. Nejdříve doběhnete do galerie. Zde půjde rozbít pár prasklých desek na stěně. Za jednou z nich bude ukrytá truhla s pírkem. Vyběhněte schodiště až na dvorek. Před vámi bude truhla a napravo od vás dveře, které rozbijte a skočte si vysbírat předměty.
U dveří bude místo, odkud se dá přeskočit na balkon, kde stojí prchající žena. Pokuste se přeskočit tak, abyste se chytli okraje a mohli ručkovat doleva kolem balkonu. Až přelezete roh v pravém úhlu, pře-

skočte na protější balkon, kam se jinak nedá dostat. Rozbijte dveře a vezměte si orb. Seskočte dolů a po žebříku se vraťte na balkon sousedící s galerií. Pak následujte ženu po vysokém schodišti. Až se nebožačka zabije, uložte si hru a skočte na střechu nalevo. Zde si z bedny vezměte pírko a seskočte dolů. Oberte mrtvolu o klíč a vydejte se zpět na vysoký balkon, odkud žena spadla. Po cestě narazíte na kostlivce se štítem, který lze zničit jen kombem ⊡, ⊡, Ⓐ. Z balkonu se savepointem skočte na římsu napravo a po mostě přeběhněte k padacím dveřím, které odemknete klíčem mrtvé ženy. Skočte do otvoru v zemi a otevřete bránu. Pokud chcete, uložte si hru a vydejte se tunelem dál.

ROOFTOPS OF ATHENS

Nejdříve vás bude čekat malé šplhání po zdi. Do bojů nemůžete nijak zasáhnout, takže pořád lezte nahoru po víně a skákejte ze stěny na stěnu, dokud nedorazíte na vrchol ke dvojici beden. Vstupte do místnosti a představí se vám nový nepřítel. Při boji s přízrakem je potřeba se pořád krýt a útočit, jen když bude klid, jinak vám vlítne do zad nějaký jeho kolega a budete lítat ve vzduchu. Naštěstí toho moc nevydrží. Poté, co vyčistíte místnost, rozbijte prkna u větší brány a naleznete truhlu s okem medúzy. Po schodech se vydejte do dalšího patra, kde bude zbytek nepřátel. S jejich zabitím by se měla otevřít cesta dál.

Na mostě jděte směrem ke kameře otevřít si truhlu a rozbít nějaké to harampádí. Pak utíkejte ke zničenému mostu a od truhly s energií přeskočte na sloup s popínavým vínem. Musíte se nejdříve zbavit lučištníků, abyste se dostali dál. Oblezte sloup a skočte na plošinu před domem s truhlou. Vybourejte dveře a probojujte se chodbou až k lučištníkům. Zbavte se jich a skopněte padací most. Pak skočte znovu na sloup, a z něj pak na druhý. Potom už jen skočte na druhou část spadlého mostu. Do místnosti se savepointem zatím nechoďte, ale zahněte doleva a přeběhněte přes most, který hlídají střelci. Popadněte skládací balistu a šoupejte jí doleva až do místnosti s patery dveřmi. Otevřete všechny dveře, co půjdou, a přesuňte samostříl na točnu u dveří poblíž chodby, kterou jste přišli. Za dveřmi bude páka, za kterou zatáhněte. Stanou se dvě věci. Pokud jste dobře nastavili balistu, tak se otočí o 90 stupňů a zároveň se spustí žebřík. Odsuňte lukostřil z točny a vylezte po žebříku nahoru. Vybrakujte truhlu a znovu zatáhněte za páku. Potom opakujte celý proces znovu a budete mít balistu otočenou tak, aby mohla zničit hlavní dveře v čele místnosti. Pak už si jen doběhněte pro schopnost vládce bohů. S novou magií od Dia vyběhněte ven před dům a postřílejte všechny lučištníky stojící na střeše (stejně jako zkameňujete). Potom se vám otevře cesta do místnosti, kde kromě bordelu je za polorozbořenou zdí trojice beden s manou, okem a pírkem. Nakonec se vydejte do místnosti se savepointem, kterou jste předtím míjeli. Uložte si hru a vylezte po žebříku.

Na střeše se nejdříve zbavte všech nepřátel, harpyje by vás mohly při skákání mezi domy shodit. Napravo bude žebřík, po kterém vylezte a otevřete truhlu s okem. Po návratu na střechu přeskočte na dům nalevo a po lanech po levé straně přeskákejte k truhlám. Až si je vysbíráte, jděte zpět na druhý dům a zničte dřevěnou bariéru. Cesta na třetí budovu je volná. Zde jděte k protějšímu kraji a pokuste se najít vykukující pochodeň na skrytém ostrůvku. Na něm je truhla s okem. Nakonec zničte zátaras a přeskočte na velkou budovu se psím vínem. Chlápek držící most je trochu srab, ale menší elektrošok mu pomůže - a vám taky. Přeběhněte přes most a vejděte do budovy. Zde naleznete truhly s okem a pírkem. Proběhněte chodbami až do další místnosti s truhlami, odkud odjeďte výtahem.

Znovu se nacházíte na náměstí Athén. Opatrně přelezte po trámu

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

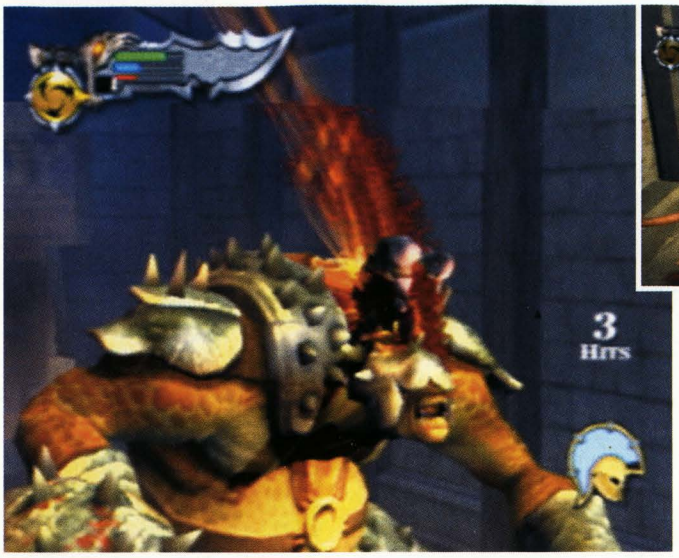
Levý analog » Pohyb postavy
Pravý analog » Úhyby
Šipky » Výběr magie
Kolečko » Chytnutí
Křížek » Skok
Čtvereček » Normální útok
Trojúhelník » Silný útok
L1 » Kryt
L2 » Magie
R1 » Výpad
R2 » Otevření beden/pohyb předmětů
L3+R3 » Dočasná nesmrtelnost
Start » Obrazovka statistik
Select » Pauza

a chytněte se na druhé straně okraje mostu. Přeručkujte okolo zátarasu a skočte do výklenku za vámi. Klasicky tu naleznete truhlu s okem, pírkem a krvavými koulemi. Vraťte se na spadlý most a po schodech vyběhněte nahoru. U pochodně rozbijte prasklou stěnu, ukrývající truhlu. Potom už vás čeká přímá cesta k chrámu

TEMPLE OF THE ORACLE

Vyberte si lékárnu a manu z truhel, bude se hodit. Na nádvoří s bazénkem bude krátký filmeček následovaný útokem nepřátel. Až je zabijete, spustí se další animace, po které si promluvte s hrobníkem. Pak si u vchodu z truhel vezměte pírko a oko. Na malé balkony s truhlami obsahující krev se dostanete dvojitým skokem z nejvyššího bodu schodiště. Kratos se chytne malé římsy a z ní pak skočíte k bedně.

Vstupte do chrámu a vstupte do velkého sálu. Budou tu na vás podnikat útoky harpyje. Těch se nedá zbavit, budou se objevovat pořád další a další, ale dá se jim ucpat díra. Takže přeběhněte na druhý konec sálu a dvojici soch se štíty stojícími před truhlami odsuňte k otvorům ve zdi. Tím zabráníte příchodu harpyjí. Jestli chcete, vezměte si dárečky z truhel v místech, kde stály sochy, a pak najděte truhly ve výklencích u vchodu. Potom zvedněte spadlou bránu a po schodech vyběhněte do horní části místnosti. Některé trámy budou padat, takže asi nejednou skončíte v přízemí. Nalevo bude malá plošinka, na kterou můžete skočit a rozbít dekoraci. Zde najdete schovanou truhlu s okem.



Dojděte až na druhý balkon, uložte si hru, a vydejte se chodbou zaplněnou nepřáteli ven na otevřené prostranství.

Uvidíte Oracle v trochu svízelné situaci. Vaším úkolem je hodit na sebe dva pilíře pomocí výtahu a dotlačit je k malé fontánce pod vodopády. Pak vylezte na stříšku zavřených dveří (tu s truhlou) a z ní skočte na altán. Z něj už snadno přeskočíte na sloup a římsu. Po animaci se vám spustí čas, ve kterém musíte proskákat lopatkami vodního mlýna, skočit na lano a pak přeběhnout po úzké cestě. Z dalšího lana skočte do sochy s nádobou a od ní už rovnou k Oracle. Až skončí další animace, popadněte sloup a dotáhněte ho k jezírku tak, abyste z něj mohli skočit na římsu se dvojicí truhel. Dvě truhly naleznete ukryté za zazděnými výklenky. Fénixovo pírko naleznete na trámu zakotveném ve skále, po které jste šli pro Oracle. Promluvte si ještě s Oracle a vydejte se dveřmi, které vám otevřela.

Dobelhejte se ke skalnímu útesu a savepointu. Nejdřív po schodech doběhněte pro pírko a pak po spadlém meči přeběhněte do sochy. Sestupte po schodech a z bedny vezměte pírko.

THE SEWERS OF ATHENS

Dvě truhly máte u sebe, další bude na římse s lučištníky společně s orby. Vylezte na vyvýšenou cestu a utíkejte k místu, kde seskočíte dolů. Udělejte čelem vzad a zaběhněte do kanálu, najdete truhlu s krví. Další dvojici truhel potkáte u dalšího vyvýšeného místa. Až na něj vylezete, bude následovat dost silný útok, dejte si pozor na střelce. Další střelci budou o kus dál a u nich bedna. Poslední bednu najdete u schodiště vedoucího ven z podzemí. Na jeho konci musíte zatáhnout za páku a otevřít si cestu na povrch. Dveře, co Oracle otevřela, najdete na konci pravé cesty vedoucí od savepointu. Za dveřmi budou dvě truhly.

DESERT OF LOST SOULS

Po rozhovoru s bohyní se vydejte hledat sirény. Ty pendlují všude možně, takže se opravdu dá spolehnout jen na jejich jekot (prý tedy zpěv). Až s nimi budete bojovat, nevšímejte si minotaurů, ti by se objevovali, dokud byste sirénu nezabili. Až sejmete všechny tři ženštiny, otevře se cesta dál. Ještě se proběhněte po poušti a najděte bedny s krví a teprve pak se vydejte do otevřených dveří. Obsah z bedny si vezměte hned, nebudete se moci vrátit. Pak utíkejte do místnosti s běžícím pásem. Nalevo od místa, kudy jste přišli, jsou dveře, které zvedněte a vytáhněte si kostku. Vaším úkolem je dovézt ji proti směru jízdy až ke stěně a vyskočit po ní na vyvýšené místo. Nepřátelé vám to budou trochu ztěžovat. Až se dostanete k rohu, zatrubte na něj a udělá se vám cesta. Po cestě dorazte k dalšímu schodišti a uzdravte se obsahem jedné z beden. Dříve než zatroubíte na druhý roh, budete muset porazit hromadu sirén.

PANDORA'S TEMPLE

Uložte si hru a vydejte se přes most k chrámu. Ke spalovači nevyskočíte, musíte to oběhnout. Máte zde dvě měnící se bedny, neotvírejte je zatím, později je budete potřebovat. Vydejte se po cestě nalevo vedoucí pod most až ke skále pod hrobníkem. Skála se dá vytáhnout jako schody, ale musíte po ní rychle vyskákat, než se zasune. Po rozhovoru s hrobníkem si vyberte obsah truhly a skočte dolů.

Miniboss: Minotaur-Golem
Tahle zmutovaná příšerka není nic moc nového. Oproti předchůdcům se liší výpadem, při kterém se rozjede a nabere vás ramenem. Nesnažte se krýt, pouze uhýbejte a utočte tříranými komby. Stejně jako u příšery s vystřelovací koulí budete i u této potvory muset namačkat exekuční kombo.

Po souboji se uzdravte a vyběhněte schody do chrámu. Otevřete truhly po stranách a otočte pákou. V další místnosti vyrubejte nepřátele, přečtěte si knihu na podstavci a vstupte do kruhových dveří.

THE RINGS OF PANDORA

Tuto část proběhnete rychle. Utíkejte po obvodu, dokud nenajdete dveře. Za nimi proběhněte pasti a v místnosti s vodou zlikvidujte nepřátele. Potom zatáhněte v malé místnosti za páku. Uložte si hru a vraťte se do kruhové chodby. Zde točte s pákou tak dlouho, dokud nenajdete otvor za kterým bude vidět červený oheň. To je bohyně Artemis, která vám věnuje další zbraň.

THE CHALLENGE OF ATLAS

Utíkejte k savepointu a pokračujte do místnosti, kde se za vámi zavře brána. Rovnou můžete nový meč vyzkoušet na skupině nepřátel, co se na vás přijdou podívat. Až se jich zbavíte, utíkejte do nedaleké chodby kde, bude vozík se dřevem. Ten vezměte a suňte ho dál do místnosti se spínačem. Fígl této hádanky je v tom, že musíte dříví dotlačit až ke schodům a skopnout ho na spínač a fofrem skočit do otočných dveří. Za nimi bude čekat další parta nepřátel hlídající bednu s krví. Po žebříku vylezte na římsu a projděte zpět do místnosti s dřívím. Po trámech můžete dojít pro poklady ze dvou beden, ale hlavně pro první štít. Až ho budete mít, jděte zpět do místnosti s malým jezírkem.

Nalevo od vás bude spadlé scho-

diště, na které vylezte, a proběhněte až k trámům, po kterých přejděte. Napravo bude bedna a vedle vás páka. Zatáhněte za ní a spustí se závaží na laně. Skočte na lano a sjeďte po něm do podzemí. Ručkováním se dostanete ke schodišti, po kterém se dostanete k druhému štítu. Poté, co ho vezmete, objeví se nepřátelé, které musíte zlikvidovat dřív, než vás stačí rozmačkat jedoucí stěna. Po jejich zabití bude cesta volná, takže si můžete vybrat truhly a vrátit se zpět na povrch. Znovu jděte do místnosti, kde se dřívím otáčely dveře, a vložte oba štíty do obrazu dvou bojovníků.

Za savepointem vás bude čekat pár pastí. Pák v místnosti s ozubenými koly si nevšímejte a utíkejte až ke skále. Po ní lezte až ke dveřím, u kterých bude páka. Tu zatím ignorujte a vstupte do místnosti. Tady musíte zlikvidovat všechny nepřátele dřív, než mechanismus otevře padací dveře a vy skončíte v bezedné jámě. Je to sice trochu těžší úkol, ale dá se splnit. Až se vám povede získat ze stupínku násadu, jděte ven a zatáhněte za páku. Ještě než sjedete po řetězu dolů, sešplhejte dolů pro obsah bedny. Pak se vraťte do místnosti s jezdícími kotouči. Teď se ukáže, jak jste šikovní. Musíte zatáhnout za obě páky a co nejrychleji se dostat za bránu dřív, než se zavře. Potom se protáhněte kolem propasti ke dveřím od místnosti s Atlasem. Zrubejte nepřátele, vložte násadu do tyče a točením zvedněte Atlasovy ruce se Zemí. Oběhněte sochu a vezměte jí první Muso klíč (ve hře by jich mělo být víc, ale seberete pouze dva). Potom najděte cestu do patra a vyběhněte schody. Nalevo od východu bude truhla s pírkem, na druhém boku místnosti je další truhla k vybrání. Zatáhněte za páku a koukněte se, jak Atlas hodí kouli. Neskákejte dolů, protože jsou tu dvě truhly ukryté za vašimi zády na římsách nade dveřmi. Vyjděte ven otvorem po kouli, nalevo od dveří si vezměte z bedny krev a jděte k rakvi. Přečtěte si vzkaz od architekta a pak stáhněte víko z rakve. Zahrajte si na vykradače hrobek a utrhněte kostře hlavu. Pak se vám otevře cesta pryč. Pod žebříkem bude bedna s energií a o kus dál druhá.

Otevřete dveře vedoucí do místnosti s jezírkem a jděte zpět do kruhové místnosti. Pokud chcete, uložte si hru, bude se to hodit. Vložte lebku do dveří, nakoukněte dovnitř a rychle se zase schovejte a počkejte, až přejede válec. Pak se vydejte směrem od kamery a narazíte na schodiště, po kterém vyběhněte. Počkejte, až přijede válec, skočte na něj a stejně jako šašek v cirkuse běžte po válci až k žebříku, na který skočte a vylezte po něm. Natrefíte na hromadu beden, připravující vás na souboj s bossem.

CHALLENGE OF POSEIDON

Miniboss: Cerberus

Malá štěňátka nejsou až tak velké nebezpečí jako jejich zmutovaný bráška. Ten po vás bude střílet ohnivé koule, takže uhýbání využijete víc než dost. Občas se malý pes zmutuje do velkého a pak na vás budou dva velcí hafani plivat fireballs ostošest.

Po boji si vezměte z bedny energii, pokud jí opravdu potřebujete, jinak si ji nechejte napotom. Bude vás čekat trochu krušná cesta se dvěma minotaury a hromadou lučištníků. Jako štít proti šípům by vám mohla pomoci kostka, kterou můžete kopat před sebou. Nakonec doběhnete do kruhové místnosti s pákou. Tato místnost je menší past. Po zatáhnutí za páku se začne pohybovat stěna a pokaždé se zastaví u výklenku s bednou. Vy musíte rychle vlézt dovnitř, otevřít bednu a co nejrychleji vypadnout (nejlépe pravým analogem), jinak vás brána zavře a bodáky prošpikují.

Až vylezete na boku paláce, sejměte nepřátele a vylezte na nejhořejší římsu. Teď se dejte doprava a najděte druhý Muso klíč (tím jste si zajistili přístup do místnosti, kde se vám navýší maximální energie a mana). Potom po římse jděte doleva. Doběhněte k savepointu a pokračujte až do místnosti s mrtvým vojákem, který má u sebe vzkaz. V té samé místnosti bude ležet rukojeť. To narvěte do rumpálu, co jste míjeli, a spusťte klec s kostlivcem. Tu pak dotlačte do místnosti, kde jste sebrali rukojeť, a obětujte ho. Otevře se vám vchod do Poseidonovy místnosti.

Na obou stranách místnosti budou truhly, v jedné pírko a v druhé energie. Nejdříve si uložte hru, z podstavce vytáhněte trojzubec a skočte do bazénu napravo. Najděte otvor a ponořte se pod vodu. Plavte až do místnosti s hromadou malých Kerberů (stěnu prorážejte delším podržením R1). Vykoste hafany, vyberte truhlu a zvedněte padací dveře. Za těmi bude páka, která ze zdi vysune bloky v Poseidonově místnosti. Vraťte se tam a po kostkách vyskákejte k otvoru.

Hupsněte do vody a plavte pořád rovně až k Nyádě, které dejte pořádného hubana (stiskněte ◎ a Kratos jí chytne). Pak plavte do otvoru pod ní. Před vámi budou zavřené dveře, takže zatočte do chod-

by nalevo. Na jejím konci bude přímo proti vám mozaika, za kterou se ukrývá druhá Poseidonova dcera. Nyní plavte doleva a po chvíli se dostanete na souš. Rozsekejte nepřátele a hlavně prasklou stěnu v kruhové místnosti. Za ní je kromě spousty krve ukryt Muso klíč (pakliže jste nějaký z předchozích zapomněli, máte poslední šanci ho získat). V kruhové místnosti si vezměte energii, pokud ji potřebujete, a vraťte se do vody. Na rozcestí plavte rovně až k velkému obličeji. Jakmile do něj vlezete, začněte rychle plavat (), jinak vás ozubené kotouče rozřežou na kousky. Na konci tunelu vylezte ven z vody. Vrhne se na vás hromada nepřátel a teprve až po jejich zabití se budete moci dostat k páce otevírající Poseidonova vrata. Než odsud odejdete, vyberte si truhly s energií. Dvě truhly s krví jsou schované v rozích místnosti nad bazénem (hledejte prasklé stěny). Vydejte se zpět, proplavte otevřená vrata a o kus dál za nimi najdete savepoint.

Nalevo od savepointu bude prasklá stěna. Zdemolujte stěnu, polibte Nyádu a vynořte se v místnosti nad ní. Dostanete pěkný bonus v podobě hromady beden s krví. Pak se vraťte k savepointu a plavte k obří soše Poseidona. Napravo od ní bude za stěnou schovaná poslední dcera vládce moří. Teď vás bude čekat past, podobná kamennému válci. Počkejte, až projede panel připevněný k řetězu, a rychle plavte ve směru, kam odjel. Po chvíli narazíte na díru, kde počkejte, až panel projede, a pokračujte dál. Takto se dostanete až na konec chodby a doplavete do místnosti s obří sochou bohyně. Pozabíjejte nepřátele, uložte si hru a zatáhněte za páku. Vyskákejte po plošinkách k soše a vyberte truhly. Pak se zase vraťte k páce a zatáhněte za ní. Neskákejte na plošiny, ale do vody a plavte až k poslednímu sloupu, který bude mít ve spodní části ukrytou místnost. V ní počkejte, než sloup zajede zpět do vody, a dlouhým tunelem plavte a plavte a plavte...

Pokud máte oba Muso Key, můžete zaběhnout k páce otáčející kruhovou místností a otáčet tak dlouho, dokud nenajdete ukrytou chodbu se zavřenými dveřmi (o kus dál po místnosti s jezírkem, odkud jste přišli). Vložte klíče do dveří a užijte si té krásy. Tři sochy a každá vám přidá nějaký bonus. Do další zkoušky se dostanete podvodním tunelem, který je v centrální místnosti s kamenným válcem. Proplavte tunel a utíkejte do velké místnosti se zavřenými vraty, které se vám ukáží v krátkém intru. Rozbijte stěnu u schodiště a proběhněte do další haly.

THE CHALLENGE OF HADES

Nejprve rozbijte vše, z čeho by mohly vypadnout nějaké věci, a skočte ke dveřím nalevo. Nad nimi bude stříška, na které rozsekejte stěnu a vyberte si truhlu. Pak skočte zpět dolů na plácek a prozkoumejte dveře. Hra se zeptá, jestli přijímáte výzvu, odpovězte, že ano a objeví se nepřátelé.

Miniboss: Minotaur-Démon

Základní idea tohoto boje je stoupnout si do jednoho ze dvou kruhů na zemi, počkat, až k vám nepřátelé přijdou, a zabít je uvnitř kruhu. Až rozsvítíte čtyři ohně na každém kruhu, dveře se otevřou. Kopytnatců se nemusíte bát, pokud budete v krytu, budou se šípy od vás odrážet a pár komby jim usekáte hlavičky.

Otevřenými dveřmi proběhněte do jeskyně, kde se vytáhněte po římse poblíž druhého východu. Vyberte si bedny a vydejte se na zkoušku do bludiště. Pasti přejdete snadno, chce to jen cvik. Až se dostanete k bedně s energií, máte vyhráno. Teď musíte v bludišti najít všechny nepřátele a zabít je. Až vyčistíte první patro, vyjeďte do druhého patra. Až zde vyčistíte všechny nepřátele, které najdete, jděte do místnosti s bucharem a vyskočte na něj. Má frekvenci tři krátké natáhnutí a pak dlouhé. V něm se musíte dostat do dveří, které jsou při krátkém natáhnutí zakryté. Ve výklenku najdete schované tři kostlivce. Pokud byli poslední, otevřou se Hádesovy dveře. Za těmi už konečně bude páka, která vysune sochu Hádese z vody. Hupsněte dolů do vody a zatáhněte za páku. Až rozsvítíte soše očička, vylezte na ni a otočte jí hlavu.

Zamiřte do chodby s valícími se kameny a přeskočte propast. Po stranách místnosti jsou dveře, ale pouze třetí dveře nalevo vás dovedou pryč.

Doběhněte do haly s velkými minotaury, vyklepněte je a levým východem se dostanete k provazu, po kterém přeručkujte na druhý konec. U savepointu si uložte hru a vstupte na římsu. Na druhou plošinu můžete rovnou přeskočit, nemusíte přecházet po celém trámu. Pokud potkáte některý z břitů, vyskočte dvojskokem a pochodujte dál. Musíte se dostat až k vrtuli, která má jednu lopatku bez ostří a dá se po ní přejít až k žebříku. Potom už jen stačí dojít k lanu, sjet po něm a najít kolo s obrázkem minotaura. Potom, co za něj otočíte, vydejte se po schodech dolů a po chvíli dorazíte do místnosti se zavřenými dveřmi. Po vstupu do místnosti budete uzavřen a nezbude vám nic jiného než jít k praskajícím dveřím.

Boss: Obrněný minotaur

Celý souboj se bude skládat z několika fází. V té první jde o to, že se musí rubat do minotaura, dokud mu nezačne foukat pára ze všech otvorů na těle a on nelehne. Pak se nad ním objeví ◎ a vy budete muset provést exekuční kombo jako u hydry. Tím ho ale nezabijete, pouze omráčíte a on se postaví na zadní. To bude stačit k tomu, abyste vyběhli k páce na balkoně a poslali minotaurovi jako dárek dřevěný šíp. Ten mu naruší jeho brnění. Celou proceduru udělejte ještě jednou a jeho štít je zničen. Poté začne dost přituhovat.

Teď je důležité dávat si pozor na minotaurovy útoky, ale po chvíli přijdete na to, jak se kterému vyhnout. Princip je nyní ten, že musíte sekat do minotaura, dokud mu neodpadá brnění a neukáže se vám jeho lifebar. Potom už si do něj sekejte dle libosti, než bude mít minimum energie. Nakonec ho přišpendlete kůlem ke stěně a máte hotovo.

Otvorem v bráně projděte na točité schodiště. V sále s truhlami otevřete rakev a uškubněte hlavu druhému synovi stavitele paláce. Pak se vydejte zpět. V jednom z východů se objeví Hádes a dá vám poslední z magií, jakou lze získat. Zabijte nepřátele a běžte zpět do velké kruhové místnosti s bazénem. Ve vodě najděte dveře, do kterých vložte lebku. Následující puzzle je jednoduché, musíte udělat přímku mezi krystalem uprostřed místnosti ve vypuštěném bazénu a sálem se savepointem. Poslední, co musíte

udělat, je složit krystal, který drží dvě sochy, a je hotovo. Po famózním videu se vydejte do výtahu v soše a vyjeďte nahoru.

Narazíte na nové nepřátele. Bojujte s nimi, jak uznáte za vhodné, ale dejte si pozor na jejich counterattack (postaví se na kopí a meditují). Až je zabijete, přečtěte si knihu, uložte hru, rozbijte stěnu napravo od mostu a vydejte se do skal.

THE CLIFFS OF MADNESS

Vyběhněte kopec, po plošinkách přeskákejte k římse s provazem a přeručkujte po ní. Dostanete se až k výtahu, se kterým vyjeďte nahoru. Od savepointu se dejte cestou napravo (ne po žebříku) a doběhnete do jeskyně, kterou proběhněte a dojdete k dalšímu výtahu. Ten vás vyveze k savepointu a ke vchodu do jeskyně. Uvnitř jeskyně vás bude čekat první zkouška. Ještě než zatáhnete za páku, jděte se podívat, kam až budete muset dokopat kostku. Pak zatáhněte za páku a dostaňte kostku pod skalní výstupek, na který potom vyskočte. Na něm si otevřete bednu a přeskočte do protějšího výklenku. V něm je první náhrdelník. Jděte zpět k poslednímu savepointu. Napravo bude jeřáb držící kamenný blok. Na něj skočte a sjede s vámi dolů. Vyberte si orby z truhly a utíkejte do nedaleké jeskyně.

Přeskočte na plošinu s klikou a začněte točit. Musíte si natočit oba mosty tak, abyste stihli přeskočit na druhou stranu, ale protože se budou vracet do původní polohy, musíte otočit koly trochu víc. Až vylezete z jeskyně, slezte po žebříku na skalní most a přeběhněte k lanu, po kterém můžete sjet dolů. Pozabíjejte nepřátele v jeskyni a jděte se podívat na puzzle. Znáte tetris? Vaším úkolem je zaplnit celou řadu, aby v ní nezůstal žádný otvor. Točna uprostřed místnosti vám pomůže s natáčením kostek. Je to jednoduchá skládačka pro děti. Za odměnu dostanete druhý náhrdelník. Vyjděte před jeskyni a vyskočte na stěnu napravo, po které se dá šplhat. Jednoduše vylezte zpět k místu, odkud jste sjeli po laně dolů, a vraťte se k nevysunutému mostu, kde předtím byli minotauři. Vražte oba náhrdelníky do hlav ve stěně a vysunou se kostky, po kterých budete moci vyskákat na protější skálu. Než se tam ale vydáte, přeskočte kamení napravo od mostu a dostanete se k truhle. Vedle ní je cesta k fontáně, kterou se dá proplavat k velké míse s vodopádem. Stěny za ní jsou rozbitné a ukrývají poklady.

Až budete na horní části pravé skály, vydejte se k provazům, po kterých přeskákejte k výtahu, a vyjeďte nahoru.

THE ARCHITECT'S TOMB

Uložte si hru. K tomu, abyste se dostali až do samotné hrobky, je třeba sepnout tři spínače. Spínač u savepointu bude jako poslední, takže teď si ho nevšímejte a přeskákejte po pohybujících se plošinách ke vchodu do hrobky. Napravo od vás bude prasklina v zemi a zavřená brána a nalevo spínač. Praskliny si zatím nevšímejte, ale otevřete bránu a dlouhou chodbou se vydejte na balkon. Nalevo od vchodu můžete vylézt po žebříku a vybrat si truhly. Potom si jděte na prostřední věž a zahrajte si na jeřábníka. Nyní se pomocí jeřábu můžete dostat i na věž se zničeným žebříkem, poté využijte nákladu k probourání praskliny v zemi, náklad znovu vytáhněte, natočte jeřáb nad spínač a zaparkujte na něj přivázaný kvádr. Seskočte dolů a odtlačte sochu do jámy, co jste udělali. V ní bude poslední spínač. Teď se stačí vrátit k savepointu, sepnout spínač a v časovém limitu doběhnout do architektovy hrobky.

Jděte k mrtvole sedící za stolem a urvěte jí hlavu. Tu Kratos šoupne do dveří v pozadí a odkryje poslední zkoušku, kterou musíte absolvovat před dosáhnutím vašeho cíle, Pandořiny skřínky. Rubejte všechny, jak jen to půjde, dokud se neotevře cesta ke kouli. U koule zatáhněte za páku a po sjetí výtahem dolů táhněte skřínku pryč.

THE PATH OF HADES

Po příchodu do země zemřelých si uložte hru a vydejte se na cestu zpět do života. Cestu nemá smysl moc rozepisovat, protože je lineární, takže jen ve zkratkách. První budou rotující tyče s čepelemi. Po nich se dostanete až na prostranství s lučištníky a ostatní havětí. Druhá zkouška bude o dost drsnější. Musíte vylézt po rotujícím válci zapuštěném ve stěně osázeném čepelemi. Pokud vás jedna z nich škrábne, spadnete a lezete nanovo. Až zdoláte oba sloupy, dojdete do poslední lokace. Zde musíte zabít všechny nepřátele, kteří se budou objevovat. Za zabití každého z nich se vysune sloup a až budete mít všechny sloupy vysunuty, můžete přeskákat na ostrůvek a po provaze utéct z Hádesovy říše.

Finální souboj

Vzhledem k tomu, že víte, kde jste a jak se dostat k soše se spadlým mečem, nebudu cestu popisovat. Savepoint v zahradě bude poslední, který si můžete udělat.

Ares - první část

V tomto boji můžete používat magii a protože pak o ni stejně přijdete, plýtvejte jí, jak jen to půjde. Sesílejte na Arese summony od Hádese a sekejte, jak nejvíc to půjde. Až na jeden nebo dva útoky lze všechny výpady vykrýt a po nějaké době bude z Arese padat energie a mana, takže se nebojte, že byste ho nezabili. Jediné, na co si musíte dát pozor, je jeho kladivo, kterým se rozmáchne pěkně daleko, a déšť meteoritů. Obojímu se dá lehce uhnout. Až uberete bohovi skoro celou energii, budete muset provést exekuční brutalitu. Klasicky chytněte Arese a přetahujte se rychlým mačkáním kolečko, až mu Kratos vyskočí na záda, začněte mačkat kombinace objevující se na obrazovce.

Ares - druhá část

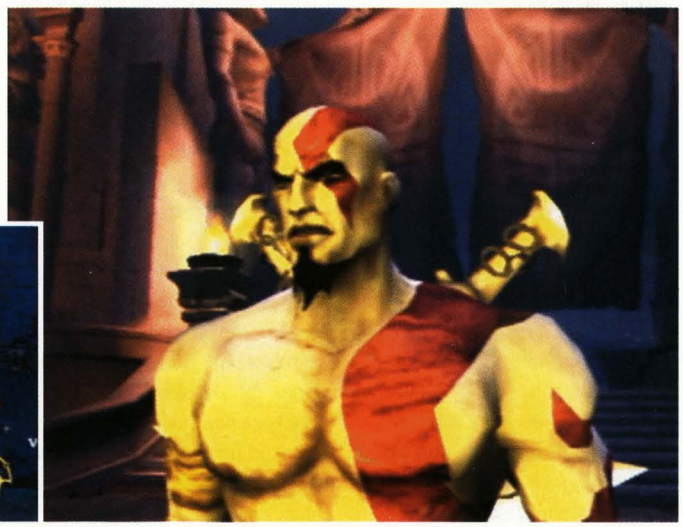
Teď nebudete bojovat přímo s Aresem, ale se sebou samým. Vaším úkolem je ochránit ženu a dítě za každou cenu. Pokud by měli málo energie, můžete jim jí předat držením ◎.

Ares - třetí část

Vaše výbava včetně kouzel je fuč. Nebojte se ale, že byste byli úplně bezbranní. Váš nový meč má podobné útoky jako Artemis Blade. Jeho L1 + ◎ je dost ultimátní útok. Bojujte s bohem, dokud se někomu z vás nepodaří získat celou soupeřovu energii.

Po souboji s Aresem je pořád ještě co dělat. Tak nejdřív projděte portálem a doběhněte do místnosti s trůnem. Pokud chcete vidět vzkaz programátorů, zničte sochu Arese a kostry minotaura (jde to pouze útokem L1 + ◎). Pak usedněte na trůn a hra končí.

Lukáš Kolínský



Star Wars Episode III: Revenge of the Sith

INFO

■ **VYDAVATEL:** LucasArts ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** The Collective ■ **RECENZE:** PLAY 9 - 64%

Tvůrci se nás pokoušejí nalákat pěkně vyvedeným Star Wars pozlátkem, ale mohlo to být mnohem lepší.

Temná a světlá strana síly se už zase utkávají...

Mise 1 - Rescue Over Coruscant

Začínáte v hangáru. Nechte se instruovat probíhajícím tutoriálem a likvidujte nepřátele. Poté vyčkejte, než robot aktivuje most napravo, a přejděte přes lávku. Opět ničte nepřátele a pokračujte až k zničenému vraku a ten s užitím Síly odstraňte. Postupujte přes další můstek a po rozhovoru zlikvidujte partičku nepřátel dole. Vypněte silové pole u dveří, zlikvidujte dva roboty a za pomoci Síly vyskočte z díry ven. Poté vyskočte ke sniperům, zabijte je a seskočte zpět. Jakmile robot vypne silové pole, projděte dveřmi - mezitím likvidujte protivníky.

Mise 2 - An Explosive Development

Zlikvidujte dva roboty s využitím chytaček a speciálního útoku. Po zneškodnění dalších robotů musíte rozbít generátor pomocí hození meče a pokračujte přes další generátor a nepřátele až k tlačítku na plošině, které stiskněte. Po cestě přes most ničte generátory a dejte se ke dveřím, kde s využitím odrazů nepřátelských střel zneškodníte kulomet nahoře. Vydejte se nahoru po drátěné cestě nalevo a zlikvidujte nepřátele. Poté použijte Sílu, abyste se dostali ke dveřím, do kterých zasuňte svůj meč (s ním musíte otáčet do stran). Za dveřmi pozabíjejte protivníky a rozsekejte panel nalevo od vrat. Opět využijte meč k otevření dalších dveří a vypořádejte se s robotem. Vyskočte nahoru a vydejte se cestou přes kulaté robůtky ke dveřím, které s užitím Síly otevřete. Za nimi zneškodněte dva kanóny (odrážením střel) a vydejte se dalšími dveřmi. Odtud pokračujte přes nepřátele až k dalšímu ovládacímu panelu, kde na vás čeká Anakin. Panel aktivujte, spusťte most, zlikvidujte generátory a přejděte po mostě.

Mise 3 - Peril In The Elevators

Vypněte silové pole kolem nepřátel (L2) a rozsekejte je. Rozbijte pravé kulaté okénko a poté rozřízněte prostřední dveře. Bijte protivníky na střeše výtahu, než přeskočíte na druhý. Zde rozsekejte nový druh nepřátel a několik robotů a vyčkejte, než se výtah zastaví. Vylezte z něj, pozabíjejte roboty se štítem a rozřízněte dveře napravo. V místnosti rozbijte barel napravo a poté aktivujte panel. Vypořádejte se s kanónem, dojděte na konec chodby a po cestě na střeše výtahu likvidujte nepřátele.

Mise 4 - Settling The Score

První souboj s bossem - Count Dooku - je velice těžký. V první fázi vždy vyčkejte, až dodělá kombo, jež vykryjete, a pak mu natlučte. V druhé fázi boje zůstanete s bossem sami, kryjte tedy jeho útoky a užívejte dost silná komba. Také můžete využít barely na zdech, které lze na něj hodit. Ve třetí fázi mu přiběhne na pomoc párek androidů, které se snažte shodit dolů z ochozu. Vyhýbejte se jeho speciálním útokům - jsou smrtící. V soubojích (při zkřížení mečů) rychle mačkejte na střídačku △ a ○ a pokud ho přetlačíte, získáte pár úderů navíc. Držte si od bosse odstup, a po několika jeho úderech mu jich vždy pár našijte. Ve čtvrté (a poslední fázi) ho bijte, dokud nebude mít zdraví na minimum, přetlačte jej a zasaďte finální úder.

Mise 5 - It's Not Over Yet

Pokračujte chodbou vpřed, po cestě likvidujte roboty a na konci se dejte dveřmi napravo. Vypněte silové pole a postupujte dále cestou, jež se otevřela. Zlikvidujte nepřátele a kanón a dojděte k rozvodům elektřiny napravo. Rozřízněte krabici a zneškodněte rozvody. Vydejte se cestou zpět a dejte pozor na elektrické výboje. Dojděte ke dveřím po levé straně (u kulometu), prořízněte si cestu a v malé místnosti seberte Force Tank. Dejte se zpět k silovému poli, které zneškodníte pomocí krabice s rozvody. Jděte dále a zahněte do dveří s el. výboji. Hoďte meč na generátor a pokračujte chodbou k robotickému příteli. Likvidujte nepřátele, než je silové pole zrušeno a poté zabijte robota se samopalem ve spolupráci s Obi-Wanem. Nyní je třeba, abyste obsadili veliký kanón vzadu v hangáru. Vlezte do něj a opakovanou střelbou likvidujte cíle na protější lodi. Důležité je správně mířit, totiž pálit ve chvíli, kdy se kolem červeného trojúhelníku (představující Vaší mušku) objeví červené kolečko - v té chvíli máte jistotu, že střely dopadnou na úrodnou půdu.

Mise 6 - The General's Right Hand

Nyní se ocitnete v malé místnosti, kde se musíte vypořádat s několika strážci. Držte se od nich dál, vždy přiběhněte a pár ran jim vražte. Poté vás čeká další souboj (na skleněné podlaze), kde musíte zmasakrovat větší množství nepřátel. Až s nimi budete hotovi, ocitnete se uprostřed fi-

nálního souboje v převrácené lodi. Dávejte si pozor na jejich dlouhé elektrické klacky. Až se s nimi vypořádáte, mise končí.

Mise 7 - Investigating Utapau

Vydejte se v kůži Obi-Wana po drátěné lávce za nepřáteli. Po cestě ničte červené panely. Na plošině rozbijte kulomet nad dveřmi a rozsekejte zbytek nepřátel. Vejděte do dveří, jež se otevřely, a pokračujte po další lávce až na konec, kde vyskočte o patro výše. Zde aktivujte panel a přejděte plošinu, který sjela. Postupujte dále, rozbijte generátor na zdi a vydejte se k plošině, kde aktivujte další panel. Vyskočte opět na vyšší patro a likvidujte protivníky. Vyhněte se dvěma plamenům a u třetího rozbijte generátor, čímž se vám otevře cesta dále. Projděte ke dveřím, zabijte několik nepřátel a prořízněte si cestu dveřmi. V místnosti za nimi se vypořádejte se třemi roboty a rozbijte zatarasenou cestu napravo. Seberte bonusový předmět a vraťte se zpět do místnosti. Zde prořízněte další dveře a projděte jimi. Nyní se ocitnete pod palbou kanónu, proběhněte tedy pomocí sprintu za roh. Nade dveřmi rozbijte elektrické pole, za dveřmi seberte Bacta Tank a pokračujte kolem dalšího děla až na konec, kde vyskočte o patro výše. Opět utíkejte před kanóny, až doběhnete k panelu naproti dveřím. Aktivujte panel a sedněte za kanón. Rozstřílejte dva generátory po stranách dveří a vejděte. Nyní vás čeká souboj s bossem jménem Crap Droid. Vyhýbejte se jeho útokům, a jakmile zvedne přední nohy, přiběhněte k němu a dejte mu chytačku. Tím se mu dostanete na záda, kde mu vražte čtyři rány a seskočte. Ihned po seskoku ho opět chyťte atd. Lze ho takhle udolat bez zranění, pokud odskočíte správně. Pokud se vám to nedaří, přeskakujte laserové paprsky, které po vás střílí, občas i vypouští kolem dokola. Také dejte pozor, když jste u něho dost blízko, začne se rozebíhat či kolem sebe máchat nohama.

Mise 8 - The Cavalry Arrives

Hned na začátku vás čeká pekelný souboj s nepřáteli, které zmasakrujte. Až vyskočíte o patro výše, pokračujte se spojenci a vyštípejte všechny protivníky, dokud nedostanete nové rozkazy. Poté vyskočte na plošinu s panelem, který aktivujte. Rozbijte zde centrum obranného systému nepřátel. Seskočte dolů a postup zopakujte na druhé straně haly. Až se aktivují štíty, vydáte se dolů. Zlikvidujte nejdříve strážce s tyčí a poté i zbytek nepřátel. Zničte oba generátory, čímž si otevřete cestu dále do haly se dvěma kanóny. Jakmile se vypořádáte s celou nepřátelskou posádkou, zničte generátor štítů za pomoci Síly. Poté rozsekejte dalšího Crap Droida úplně stejným způsobem jako v předchozí misi.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog** » Pohyb
- **Pravý analog** » Zaměření cíle
- **Křížek** » Skok
- **Čtverec** » Rychlý útok
- **Trojúhelník** » Silný útok
- **Kolečko** » Kritický útok
- **L1** » Úkrok/blok
- **L2** » Hození šavle
- **R1** » Užití Síly (Push/Grasp)
- **R2** » Užití Síly (Stun/Lightning)
- **L3+R3** » Užití Síly (Heal)

Mise 9 - Showdown With Grievous

Nyní vás čeká souboj s dalším bossem jménem Grievous. Tento boss má dva meče a je velice zákeřný a rychlý. Kryjte všechny jeho komba a ve chvíli, kdy skončí výkopem, použijte na něj své kombo (efektivní je „Standing Sai Slash") a odskočte. Ve druhé fázi seskočíte na malou plošinu, kde opakujte předchozí taktiku. V pravé části této malé plošiny je skryté zdraví. Pokud si ho však budete potřebovat doplnit sami, utečte co nejdále od něj a užijte Force Heal. Ve třetí fázi (boj v jeskyni) užívejte té samé taktiky, ale dávejte pozor na jeho rozeběhnutí s výkopem. Děje se tak vždy, když se přikrčí, zmodrá a poté zčervená. Lze to ale zrušit pomocí telekinetických schopností (R1). Ve čtvrté fázi se boj odehrává před jeho lodí. Co však překvapí, jsou čtyři světelné šavle, které na vás vytáhne. Je pekelně rychlý, vyplatí se držet si odstup a vždy, když vystřelí z pistole, přiběhnout a jednu mu vrazit. Tuto střelbu lze vyprovokovat užíváním Force Heal. Dále se zde nachází jediný barel, který lze patřičně využít ve volné chvilce. Mise končí, až s ním budete hotovi.

Mise 10 - The Dark Side Of The Force

Začínáte soubojem s Mace Windu. Strategie tohoto boje spočívá v krytí a následném výpadu. Využívejte také chytaček a telekinetických schopností. Jak se souboj přesunuje na jednotlivá podlaží, houževnatost a agresivita nepřítele vzrůstá. Od druhého podlaží užívejte kombo začínající přidržením △ a poté kombinace □ △. Toto kombo nevyjde sice pokaždé, ale je dosti účinné. V poslední fázi je boss docela rychlý protivník, ale pokud se budete dobře krýt a opětovat útoky, bez problémů ho rozsekáte.

Mise 11 - The Hunt Begins

V knihovně vyštípejte všechny protivníky a vyskočte do prvního patra. Zde opět rozsekejte nepřátele a napravo ode dveří zničte panel. Projděte dveřmi, aktivujte panel a jakmile budete s protivníky hotovi, opusťte knihovnu dveřmi v přízemí. Na malém plácku za dveřmi zmasakrujte ty nevychované chlapce a s použitím Síly shoďte sochu a otevřete si cestu dále. Pozabíjejte všechny nepřátele a prořízněte si cestu dveřmi na konci chodby. Chodbou pokračujte dále, až dojdete do ovládací místnosti s kanóny. Aktivujte panel a vraťte se do haly, odkud si prořízněte cestu dveřmi napravo. Ocitnete se na te-

rase, povražděte tedy nepřátelskou posádku a projděte dveřmi na konci. Až se přes dvojici nadšenců s tyčemi dostanete do haly, zbavte se nejprve protivníků, a poté nalezte do kanónu na opačném konci. Střílejte hlavně do vznášedel, ale také do lidí.

Mise 12 - The Final Lesson

Nyní se poperete s dvěma rytíři Jedi. Nejprve je to Serra - žena s dvěma meči. Je dost rychlá, proto se téměř neustále kryjte a ve volné chvilce jí buď nasaďte kombo, nebo vyšlete Force Push. Užívejte kombo „Standing Rapid Slash Combo". Pokud budete mít málo zdraví, udělejte si odstup a v klidu si ho doplňte. Až s ní budete hotovi, začne souboj s druhým bossem jménem Cin Drallig. Pokud začínáte s malým životem, rozbijte červený sloup uprostřed místnosti a zdraví si doplňte. Tento boss je ještě rychlejší než Serra a také má očividně dobrý výcvik - často uskakuje dozadu a následně udělá mocný výpad. Má velice rychlé kombo a pokud nevykryjete první ránu, nacpe vám ho tam celé. Také užívá dost telekineze, ale vy byste měli více, poněvadž se téměř neustále kryje. Proto je dobré počkat, až udělá několik výpadů, a ve chvilce, kdy je odkrytý, zasadit mu kombo stejné jako u Serry. Ve volných chvilkách si doplňujte zdraví, snažte se využít objektů (např. dlaždic) a vrhnout je na něj. Tento souboj je velice dlouhý a těžký.

Mise 13 - Attack Of The Clones

Můžete se poprat s neustále přibývajícími nepřáteli, pokud chcete nějaké zkušenosti, jinak otevřete bránu panelem nalevo a pokračujte dále chodbou ke skupince dalších protivníků. Až s nimi budete hotovi, rozřízněte panel nalevo a otevřete si bránu. V chodbě vyštípejte další nepřátele a jakmile brána vybuchne, vypořádejte se s pštrosími roboty (pozor, jakmile se objeví modrá aura, uhněte mu z cesty). Vyjděte ven a rozsekejte několik plamenometníků a pštrosa. Zdraví naleznete po pravé straně cesty (u veliké trubky). Poté odsuňte loď, pokračujte dále přes dalšího pštrosa až k místu, kde vyskočte o patro výše. Prořízněte dveře, zabijte dva soky a za pomocí barelů vyřiďte nepřátelskou posádku na protější straně. Dojděte k bráně, zlikvidujte panel nalevo a aktivujte tlačítko, jež se zpřístupnilo. Zabijte tři letce a projděte branou. Nejdříve zlikvidujte kanóny a poté rozbijte kabely na stěnách. Aktivujte panel a projděte dveřmi. Nyní následuje souboj s létající lodí. Vyhýbejte se laserovým a raketovým útokům. Běhejte vždy zleva doprava či naopak a ve volných chvilkách po ní házejte barely. Až dojdou barely, házejte po ní mečem do té doby, než vybuchne. Poté zničte kanón a pár nepřátel a prořízněte si cestu dveřmi do další chodby. Zde rozbijte veliký barel, čímž získáte zdraví. Rozřízněte panel nalevo a pokračujte do haly s nepřáteli. Až seskočíte na loď, likvidujte protivníky a kryjte se před střelbou velikého kanónu na palubě. Ten zničíte tak, že na něj hodíte šavli.

Mise 14 - Assassination On Mustafar

Vybijte několik protivníků, spusťte plošinu s užitím Síly a vydejte se po mostě. Na jeho konci prořízněte dveře a v chodbě zlikvidujte nepřátele a kanón. Aktivujte panel a pusťte se do souboje s hromotlukem - toho snadno zneškodníte s využitím Force Lightning. Uvolněte si místo na druhém mostě (využijte Force Grasp) a přeskočte tam s užitím Síly. Zlikvidujte pár robotů a příchozí skupinku nepřátel a dejte se doleva. Projděte chodbou přes mrtvoly a prořízněte dveře vedoucí na most. Zde povražděte několik dalších protivníků a skupinku na plošině napravo. Kryjte se pod palbou kanónů a využijte barely k jejich destrukci. Poté přeskočte na druhou stranu, dejte se dveřmi, které se otevřely a aktivujte tlačítko. Přeskočte zpět na most a postupujte dále k překážce. Oba snipery zahoďte do hlubin pekelných a přeskočte na terasu. Vyštípejte protivníky a kanón a dojděte k bráně. Zničte generátor nalevo, vraťte se a přeskočte zpátky na most (za překážku). Až se vypořádáte s hordou nepřátel, na konci mostu přeskočte na terasu a prořízněte si cestu dveřmi na konci chodby. Zlikvidujte ty otravné kluky s motykami, vraťte se chodbou zpět a dojděte na konec ke kabelům, jež přeřízněte. Přeběhněte přes můstek, za kterým vás čeká hutná řežba. Projděte chodbou doprava a rozbijte dva generátory po stranách brány. Za ní zlikvidujte hromotluky, aktivujte tlačítko a projděte branou. Aktivujte další panel, přejděte přes můstek na malou plošinu a rozsekejte zde několik protivníků. Poté hoďte šavli na kabely naproti (podržte L2 déle kvůli doletu), aktivujte panel a vyjeďte nahoru. Zde zlikvidujte kanón a pár nepřátel a dejte se doleva. Pobijte hromotluky a roboty a v ovládací místnosti se postarejte o zbytek nepřátel. Následně povražděte ubohé a bezbranné a jste připraveni na souboj s bossem - další létající lodí.

Souboj je velice jednoduchý, stačí šetřit Sílu a loď elektrizovat (Force Lightning). Můžete po ní hodit i párek barelů. Vyhýbejte se jejím útokům, jež jsou snad-

no předvídatelné, a zabíjejte nepřátele, kteří se občas objeví.

Mise 15 -
Aftermath In The Temple
Zlikvidujte nepřátele a vyskočte s využitím Síly na horní plošinu. Povražděte další protivníky a po spadlém mostu přeběhněte k další skupince nepřátel, které zneškodněte. Až s nimi budete hotovi, přesunete se do další lokace. Pozabíjejte všechny protivníky a z označeného kvádru přeskočte přes rozbité pilíře. Až spadne strop, pozabíjejte všechny nepřátele. Poté s Yodou odtlačte pilíř na označeném místě. Seskákejte dolů a postupujte dále do chodby s kanóny, které zlikvidujte. Prořízněte si cestu dveřmi do knihovny. Poté se vypořádejte se všemi nepřáteli v přízemí a vyskočte do vyššího patra. Opět vyvražděte protivníky a v levé části prvního patra vyřízněte panel a zničte kabely, čímž si vypnete ochranu dveří v pravé části. Dveře prořízněte a pokračujte po terase dozadu a usedněte za kanón. Rozstřílejte dvě nepřátelské lodě a dejte pozor na přehřátí děla. Poté si dobijte zdraví, poněvadž to zcela jistě potřebujete. Rozsekejte protivníky včetně nově příchozích a během boje si doplňujte zdraví, jelikož mají tuhý kořínek.

Mise 16 -
A Friendship In Flames
Nyní vás čeká souboj s Anakinem, z něhož se stal Darth Vader. Tento souboj není jedním z nejtěžších, prostě se kryjte a zasazujte nejúčinnější komba, která máte. Užívejte také hození šavle ve chvílích, kdy si boss dobíjí život. Na plošině s barely využijte všech výbušnin k oslabení Anakina. Dejte pozor, v pozdějších fázích boje dělá boss dost úkroků na to, aby se vyhýbal vašim úderům. Ve finální fázi boje na malé plošině uprostřed lávy - nejenže zde nemáte dost času na dobíjení života, ale také se můžete snadno dostat do rohu, kde vás Anakin ubije.

Mise 17 -
Revenge Of The Sith
Tato mise je téměř stejná jako ta předchozí, s tím rozdílem, že hrajete za Anakina proti Obi-Wanovi. Vypořádejte se s ním stejným způsobem jako v předchozí misi, užívejte dost zkřížení mečů - poskytne vám výhodu několika úderů.

BONUSOVÉ MISE

Mise 1 -
The General's Protectors
Nejprve se vypořádejte se všemi nepřáteli - je to tuhý boj. Berte si na mušku nejprve raketometčíky, a poté létající plamenometníky. Robot, za kterého hrajete, je dost těžkopádný, tak si dobře rozmyslete, jakým směrem začnete útočit. Také si nejdříve vybírejte nepřátele na okraji, lze je snadno shodit dolů. Šetřete si zdraví na posledního protivníka - Crab Droida. Toto zdraví je schováno v terminálech okolo.
V této fázi je vhodné, aby váš spolubojovník přežil předchozí boj, jelikož s jeho pomocí lze kraba udolat snáze. Vyhýbejte se krabovým útokům a mydlete ho ve volných chvílích. Pozor na jeho lasery a také údery předními končetinami.

Mise 2 -
Grievous On The Run
Likvidujte protivníky, kteří se neustále objevují. Šetřete si zdraví schované v krápnících. Až zlikvidujete všechny nepřátele, následuje souboj s Obi-Wanem. Sebírejte zdraví a pusťte se do něj. Nejjednodušší metoda je, že počkáte, až se vám nabije Síla a poté na něj vytasíte čtyři světelné meče (□). Naložte mu několik silných komb a brzo s ním budete hotovi.

Mise 3 -
Mustafar Lava Challenge
Mějte na paměti, že v této misi nejsou žádné neviditelné bariéry a jediný pád do lávy způsobí smrt. Také je nezbytné se před každým skokem řádně rozeběhnout. Přeskákejte přes dvě plošiny na pohyblivou platformu. Pokud se vám to nepovede, využijte Sílu ke skoku na trubky (a pokračujte od *). Pokud se na plošinu přeci jen dostanete, nechte se vyvézt nahoru a zlikvidujte nepřátele na prvním můstku. Odsud přejděte na další pohyblivou plošinu. *Slezte po trubkách a poté sejděte k panelu, který rozbijte. Přejděte po můstku, který se spustil a zneškodněte nepřátele na druhé straně. Aktivujte tlačítko a skočte na plošinu. Nahoře se vypořádejte s několika protivníky a rozbijte generátory po stranách a přeskočte přes plošinu, která vyjela, na větší můstek. Zde (opatrně) pozabíjejte kluky s motykami, přejděte po trubkách a přeskočte na pohyblivou plošinu. Přeskočte na druhou pohyblivou plošinu a odsud na plácek s kanóny. Ty zlikvidujte jako první a poté rozsekejte zbytek nepřátel.

Mise 4 - Size Matters Not
Nyní hrajete za mistra Yodu. Tento bojovník skoro nechodí, spíše skáče a je velmi mrštný, a proto je s ním boj velice jednoduchý. V této aréně na vás budou nabíhat roboti a jakmile s nimi budete hotovi, přihrne se skupinka ninjů, které je vcelku obtížné zasáhnout. Vždy vyčkejte, až na vás ninja zaútočí, a poté mu nasaďte své kombo. Až je všechny vybijete, mise končí.

Mise 5 -
Episode IV Death Star
Tento souboj je opět celkem jednoduchý. Neustále se kryjte a svému sokovi opětujte jeho komba. Také využívejte Force Lightning, abyste ho zastavili a znovu mu narvali kombo. Pokud budete mít málo zdraví, doplňte si ho využitím Force Heal.

Tipy a triky

Dobře si prostudujte Combo List u každé postavy a naučte se užívat Sílu v boji. Pokud nebudete mít dost života, doplňujte si zdraví užitím Force Heal. Nepřátelské útoky kryjte nebo se jim vyhýbejte, sami pak zasazujte nejlepší komba, co máte. Rozbíjejte objekty v lokacích, často skrývají užitečné předměty. Po každé skončené misi lze rozdělit zkušenosti a vylepšit si tak bojové schopnosti. Abyste získali co možná nejvíce zkušeností, snažte se zabíjet nepřátele co nejrychleji a co největší množství. Tím se vám nabíjí ukazatel výkonu v boji, který vám pak zkušenosti násobí při konečném sčítání.

MULTIPLAYER

Po dohrání hry se vám kompletně zpřístupní hra pro více hráčů ve dvou módech - Versus mód a Cooperative mód. V prvním jmenovaném jde čistě o duel mezi dvěma rytíři Jedi, v druhém jmenovaném zase o bezhlavou řežbu celkem o čtyřech misích.

Martin Hrouda,
Marek Burč

Tekken 5

Přijměte aspoň pár dobře míněných rad, než se pustíte do samotného turnaje...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Namco ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Namco ■ **RECENZE:** PLAY 8 - 93 %

Po problémovém *Tekenovi 4* se zase vrací Turnaj krále železné pěsti na výsluní bojovkové scény.

HEIHACHI

Tato postava neměla ve hře původně vůbec být, avšak NAMCO se jí nakonec rozhodlo přidat na nátlak fanoušků. Vzhledem k jeho bugovosti a přehnané síle je na mezinárodních turnajích zakázán (někde je zakázána i Nina a Fox). Stejně jako ve čtvrtém díle i zde je chyba v AI, které se snaží za každou cenu přerušit Iron Fist (qcf+2), což vede k zásahu do counterhitu a fatálnímu ubrání energie. Stejně tak je problém i kombo 2,2~1+2, f,f+2, jež ubere soupeři skoro polovinu energie a první úder je natolik rychlý, že ho nacpete všude. Jestli bude na blížícím se mistrovství ČR v *Tekkenovi 5* Heihachi povolen, to zatím nevíme.

Arcade Battle

Stejně jako u Virtua Fightera, i zde se objevil systém hodnocení postav. Pokud budete bojovat ve VS módu, bude vaše postava vypadat tak, jak si ji vytvoříte a navíc společně s vaším jménem bude mít i svůj titul, podle kterého soupeř pozná, jak jste s postavou dobří.

- Beginner
-9th Kyu
-8th Kyu
-7th Kyu
-6th Kyu
-5th Kyu
-4th Kyu
-3rd Kyu
-2nd Kyu
-1st Kyu
-1st Dan
-2nd Dan
-3rd Dan
-4th Dan
-5th Dan
-Shihan
-Expert
-Master
-Virtuoso
-Champion
-Legend
-Sage
-Warlord
-Conqueror
-Deity
-Tekken Lord

JINPACHI

Zatím se jedná o nejtěžšího bosse v celé sérii vůbec. Občas budete vývojáře proklínat za to, že ho stvořili. V US verzi šlo Jinpatchiho snadno doběhnout děláním thunder godfistu (f,d,df+1), kterým jste ho pokaždé vyškrábli z každého úderu. Jinpachi funguje jako obří vysavač energie, proto vás možná trochu zarazí, až si na pokraji před smrtí přečerpá část vaší energie do sebe, ale bohužel se tomu nedá bránit, stejně jako u jeho fireballů, které můžete pouze úkrokovat a nebo sebou praštit na zem, pokud to postava umí. Pokud byste chtěli vidět i Jinpatchiho zakončení, ve finálním souboji s ním prohrajte a nechejte časomíru dojet na nulu.

RAVEN

Jedna z nových postav. Jeho styl boje je ninjutsu, proto podobnost s Kagemaru z *Virtua Fightera* není jen náhoda. Protože je nový, budete se muset zaměřit na učení jeho pohybů kvůli obraně proti nim. Hodně útoků stunuje, takže se nebojte využívat silné údery a řadit je jen po jednom. Pokud by vám soupeř ze stunu vylézal (rychle zmáčknete f - u některých stunů nefunguje), budete se muset spolehnout na klasické juggly.

Startery - WS+1; DF+2; f+3; f,f+3; f,f,N+3; 3~4; BT 3+4; d,df,N+1; uf,N+4; B+2,2,3; CH 4; CH df+3; CH f,f,N+4; CH WS+2; b,b+2 (první ;úder musí minout); CH 3,3,4 (první dva údery musí minout)

Nejdůležitější složkou všech Ravenových jugglů je úder f,f+3. To se dá do komba vložit třikrát za sebou, oddělené klasickým 1 kvůli recovery. Někteří borci ho dokáží použít i jako dokončovací pohyb. K dokončovacím pohybům se hodí hlavně df+4,4, B+2,2,3, f+4 a nebo 3~4,4. Pokud se vám podaří protivníka omráčit, je nejlepší si ho nejdříve nadhodit s b+4 a pak buď udělat b+4,4 a nebo jiné dokončení. Při otočení zády se nejlépe uplatní část 10ti komba 2,2,1,2,4. A na závěr, pokud se vám podaří narazit soupeře na zeď, darujte mu garantované kombo f+3+4,4,2 nebo f+3+4,3+4.

FENG WEI

Druhá z trojice postav, co přibyly. Dal by se připodobnit Lauovi a Akirovi z *VF4*, ale jen částečně. Stejně jako u Ravena jsou jeho pohyby nevyzpytatelné, ale dají se podstatně jednodušeji zapamatovat. Oproti Ravenovi má Feng podstatně méně starterů a spíše se dá použít ke hře na tři doteky. Celá hra se dá postavit na 5 rychlých sadách, které ubírají kolem 50 hitpointů

Startery - df+3; db+2,2; db+4; SS+4; uf+3; uf+4; b_f+3+4,2; b_f+3+4,4; f,f+4; WS_qcf+3; WS+2; CH 1,1; CH f+3; CH df+2; CH db+1; CH b+3,1.

Základ většiny jugglů tvoří df+1, který je dostatečně silný a rychlý s malým recovery, takže klidně nahradí klasický jab 1. Navíc je jeho výhoda v tom, že systém bufferování umožňuje jen držet df a pouze mačkat pořád dokola 1 a máte menší šanci udělat chybu, než kdybyste museli přesně načasovávat jab. Další spojka v kombu bývá f+2,1 nebo 1,2. Tak, pohyby zakončující komba jsou použitelné jen tři. Jsou to f+2,1,2, b+1,2 a db+1+2,2. Ostatní údery jsou buď moc poma-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

1 » levý úder
2 » pravý úder
3 » levý kop
4 » pravý kop
d,f,u,b » krátké stisknutí dolů, směrem k soupeři, nahoru, od soupeře
D,F,U,B » držení směru dolů, směrem k soupeři, nahoru, od soupeře
~ » v rychlém sledu jdoucí za sebou
_ » nebo (pokud je více možností, jak danou věc provést)
WS » při vstávání (pokud jste skrčení, pustíte šipku dolů a zároveň stisknete tlačítko)
BT » otočen zády k soupeři
CH » zásah do soupeřova útoku (v practice lze nastavit v položce Counter Attack)

lé, nebo hodně nespolehlivé, ale snad pro ně najdete uplatnění. B+2,3,4,2 je silný dokončovák, ale dá se použít jen hned po starteru, jinak se poslední úder nenapojí. F+4,3 je použitelný pouze v krátkých jugglech, nicméně je poměrně efektivní. Df+2,2 se dá dobře využít do jugglu SS+4, d/f+1, 1, d/f+2,2 protože f+2,1,2 by se nedokončilo.

ASUKA KAZAMA

Poslední nová postava, i když by se dalo říct, že jde pouze o vylepšenou Jun z *Tekken Tagu*. Pakliže jste hráli *Tekken Tag*, víte už, co se dá od ní čekat. Pokud bojujete proti ní, dávejte si pozor na úder 1+4,2. pokud se po prvním kopu skrčíte, máte velkou výhodu proti soupeři, protože následující dva údery jdou na vrchní část těla a můžete je snadno potrestat (například Kuma stihne jít do huntingu a pak podrazit Asuce nohy). Jak vidíte, Asuka má hromadu starterů, takže není omezená v jugglech, jako je třeba Kuma.

Startery - 2 df+2; D,df,d,df+1+2 (přehoz); WS+3; uf+4; f+2; d+3+4; f+1,4; 1+4,2,d+3; db+2; b+3; b+3,2; CH d+2; CH 1,1,3 (první dva údery musí minout); CH 1,2,4 (první dva údery musí minout); CH f+1; CH b+4; CH f+1,3 (první úder musí minout).

Asuka nemá moc dobře využitelné jaby, ale její silnou stránkou je série 1+4, kterou procpe prakticky všude, zejména po stunech (např. 1+2, b+4) nebo na ležícího soupeře (1+4,2,d+4). Úder 1+2 se dá využít hlavně jako dokončovací, ale dá se začlenit do jugglů, kde je starter s dlouhým omráčením (CH WS+1, CH f+1). Zakončovací údery jsou vesměs trojkomba, typu 1,2,3 nebo 1,1,3 (u některých jugglů jde přidat f+1+2). U jugglů používajících 1+4, kdy soupeř odletí dál, se používá k zakončení df+3.

BONUSY

Catedral, Final Stage a Final Stage 2 odemknete zároveň s Devil Jinem (viz výše). Jako bonus se vám po čase objeví v Arcade History i slavná raketka Starblade.

EASTER EGGS

Vtipálek Bryan - že je Bryan veselá kopa, o tom se můžete přesvědčit při hře, když se vám povede zasadit mu některý ze specifických chvatů. Zatím známe jen f, f+3 (Nina), d+3+4 (Nina+Anna, když Bryan leží), df, df+2+4 (přehoz s Jackem-5)

Žabí duch - při boji v úrovni Secret Garden se dívejte, jestli na zemi neuvidíte sochu žáby. Švihněte se soupeřem (nebo sebou) na zem tak, aby socha praskla a vylétne z ní duch žáby.

Wang - pokud budete bojovat s nějakou z dívek, tak se občas Wang zaraduje nad tím, jaké má štěstí, že bude bojovat s takovou kočkou...

Lukáš Kolínský

Oblékání postav

Mezi nové vychytávky *Tekkena 5* patří po vzoru jiných bojovek i oblékání postav. Funguje to jednoduše, na paměťové kartě si uděláte profil, dohráváním Story módu získáváte peníze a za ty nakupujete své oblíbené postavě doplňky. Každý kostým (základ jsou dva) má svoje specifické věci, barvy atd. U některých postav je možné koupit i speciální kostýmy za 500 000. Některé doplňky se dají získat i při druhém hraní Devil Within módu (viz tabulka níže). Pokud pak strčíte kartu u kámoše do druhého slotu, budete hrát ve versus se svými postavami.

1 MISE
Jin - křídla - P1
Feng Wei - drápy - P2
Law - černá maska - P2
Christie - čelenka Kleopatry - P1
King - maska Armor Kinga - P2
Asuka - chrániče nohou - P2
Marduk - svlečená polovina těla - P2
Lee - elektrická kytara - P1

2 MISE
Raven - čertovské rohy - P2
Paul - protáhlé vlasy - P1
Hwoarang - účes Playboye - P2
Steve - kožené chrániče nohavic - P2
Julia - velká indiánská čelenka - P1
Jack-5 - nosiče raket - P1
Lei - čínský kouzelnický klobouk - P1

3 MISE
Steve - šampiónský pás - P1
Feng Wei - čínské brnění - P1
Christie - karnevalová čelenka - P2
Kazuya - dábelská křídla - P2
Law - pás přes prsa - P1
Yoshimitsu - vrtulka - P1
Nina - velká injekční stříkačka - P2
Bryan - Elvisův účes - P2

4 MISE
Raven - žádné brýle - P1
Julia - krátké vlasy - P2
King - papírová kreslená maska - P1
Lei - klobouk - P2
Lee - jetpack - P2
Hwoarang - rozcuchané vlasy - P1
Asuka - čelenka z peří - P1
Marduk - helma - P1

5 MISE
Nina - kočičí maska - P1
Yoshimitsu - kápě banditů - P2
Jack-5 - výfuky - P2
Paul - trnové chrániče ramen - P2
Jin - maska démona - P2
Kazuya - rozfoukané vlasy - P1
Xiaoyu - culík - P2
Brian - kukla S.W.A.T. týmu - P1

Eddy Gordo - altrnativní outfit pro Christie Montiero. Lze ho odemknout koupením speciálního kostýmu Christie za 500 000. Od Christie by se neměl nijak lišit, ale to mělo platit i ve čtvrtém díle a přeci jenom jste některé věci s Eddym neudělali, které s Christie šly, a naopak.

Devil Jin - získat ho lze několika způsoby. Ten nejzákladnější je dohrání celého Devil Within. Až ho dokončíte, odemkne se vám Devil Jin v normální hře. Druhý způsob je trochu jednodušší. Bojujte 200krát a potom se vám Devil Jin zpřístupní.

Area 51

Vítejte v FPS s tím nejrůznorodějším mixem konspiračních teorií, jaké jsme kdy zaslechli!

INFO

■ **VYDAVATEL:** Midway SA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Midway ■ **RECENZE:** PLAY 9 - 80%

Tak trochu měkčí verze klasického Half-Life z PC - snazší, trochu tupější, mnohem hezčí, plynulejší a o čtyři roky mladší.

1. Welcome to Dreamland

Vše začíná krátkým seznámením s ovládáním hry. Následujte označeného vojáka, který vás dovede ke zbrojnici. Chvilku postůjte u okýnka výdeje zbraní a po chvilce dostanete základní pistoli. S ní doběhněte k označené střelnici, ve které musíte postupně zasáhnout 5 terčů. Při střelbě na dalších 5 terčů byste měli být rychlejší než váš kolega vpravo (použijte přesné míření). Po cvičení ve střelbě se připojte ke svému týmu, se kterým musíte doběhnout do malé uzavřené místnosti. V protějším rohu vám hra označí skener, který musíte sebrat. Vzápětí ho musíte také poprvé použít. Aktivujte skener a zanalyzujte označenou **ruku mrtvoly**, která leží na vozíku v rohu místnosti.

Po naskenování ruky doběhněte k označeným dveřím, které se před vámi automaticky otevřou. Od velitele dostanete za úkol najít a zneškodnit sabotéra, který vyhodil do vzduchu nákladní výtah. Jakmile vyběhnete na chodbu, tak uvidíte vlevo hroutící se hromadu pneumatik. Díky nim můžete přelézt plot, za kterým leží na zemi **dokument 1**. Po jeho naskenování pokračujte v cestě střelnici, kde začne přestřelka se sabotérem. Velkými vraty vpravo proběhnete do prostoru, ve kterém stojí 2 obytné přívěsy. Až od nich sabotéra zaženete, prolezte pod potrubím za druhým přívěsem a naskenujte **injekci** zapíchnutou do mrtvého vojáka.

Sabotér zaběhne do úzké uličky za střelnicí, kterou se dostanete až do místnosti plné nejrůznějšího vybavení. Střelbou vyžeňte sabotéra z místnosti a pak naskenujte **notebook**. Sabotér nakonec doběhne až k barelu, který po jediném zásahu z pistole exploduje. Po krátké animaci se otočte doprava a naskenujte velký **zelený válec**. Nakonec doběhněte zpět k výtahům, u kterých na vás čekají zbývající členové týmu. Po krátkém rozhovoru s velitelem nastupte do výtahu, kterým sjedete do podzemní části základny.

2. The Hot Zone

Hned u výtahu vás čeká přestřelka s početnou skupinkou mutantů. Vaši spolubojovníci by je ale měli zvládnout, takže se nemáte čeho bát. Až začne váš tým postupovat chodbou, tak ho následujte a za rohem najdete na zemi útočnou pušku a nějakou tu munici. Pokračujte do velké haly, ve které váš tým zaujme kruhovou obranu. Stoupněte si do středu týmu a odrazte útoky nepřátel, které budou přicházet ze dvou stran. Až kolem nastane klid, tak se podél stěn porozhlédněte po munici a lékárničkách. Na velkém konferenčním stole pak najdete **dokument 1**.

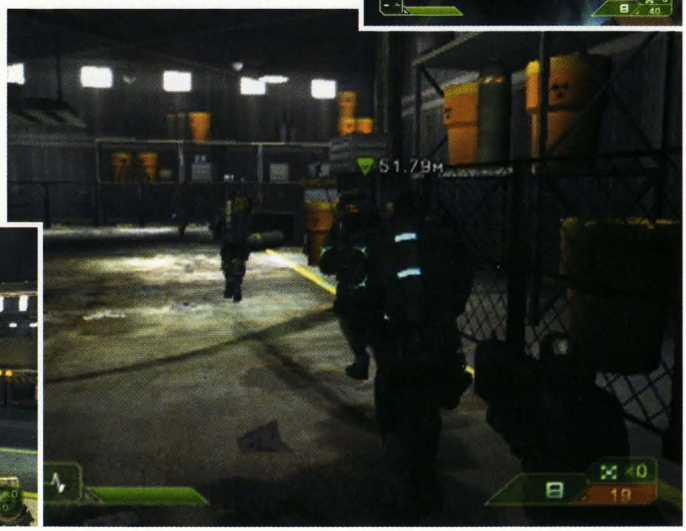
Dál pokračujte do temné haly, ve které budete muset použít baterku. Bez ní totiž ve tmě neuvidíte ani na krok. Připravte se na to, že při postupu mezi kancelářskými buňkami bude váš tým opakovaně napaden (držte se mezi jednotlivými členy týmu). Až postříláte protivníky u stolu s podivně zářícím tělem, tak můžete **tělo mutanta** naskenovat. Kousek od stolu pak najdete poličky plné injekcí a munice. Po ochozu nad místností se pak prostřílejte až ke vstupu k hlavnímu serveru. Za kruhovou sedačkou najdete na gauči **dokument 2**.

Po odražení mohutného útoku se váš tým přesune k rampě vedoucí do nižšího patra. Seběhněte dolů a pod rampou najdete **dokument 3**. Pak se budete muset prostřílet až do místnosti s generátorem. McCan zůstane u kontrolního panelu a vy se musíte dostat na ochoz nad generátory. Jediná cesta k žebříku vede bohužel mezi generátory, mezi kterými probíjí proud. Vyběhněte těsně za výbojem pohybujícím se směrem od vás a cestou přeskakujte výboje pohybující se těsně nad zemí. Pod žebříkem leží na zemi **dokument 4**.

Vylezte po žebříku na ochoz, kde velkým přepínačem nahodíte proud. Pak seběhněte k východu z místnosti a uvidíte, jak jeden z mutantů dostane prvního člena vašeho týmu. Nyní se musíte sami prostřílet zpět ke zbytku týmu v místnosti se serverem (místo cesty po schodišti proskočte oknem na konci chodby). Spolu s týmem se pak musíte po ochozu prostřílet až k východu, ze kterého vybíhají stále noví a noví mutanti.

3. The Search

Třetí úroveň začíná zběsilou přestřelkou v chodbě plné protivníků. Až budou všichni mrtví, tak můžete spolu se svým týmem proběhnout na ochoz nad dlouhou chodbou, do které přibíhají zleva stále noví mutanti. Vaším úkolem je najít a použít počítač, který by měl obsahovat informace o týmu Delta. Ještě před hledáním počítače ale doběhněte po bližším ochozu ke dveřím na konci chodby, za kterými najdete mrtvolu s identifikační kartou. Se-



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Míření
- **Křížek »** Interakce s okolím
- **Kolečko a Trojúhelník »** Přepínání zbraní
- **Čtvereček »** Hození granátu
- **R1 »** Primární střelba/paraziti
- **R2 »** Sekundární střelba/ovládnutí protivníka
- **R3 »** Úder pažbou nebo pěstí
- **L1 »** Skákání
- **L2 »** Skrčení
- **SELECT »** Zobrazení aktivního úkolu

berte tuto kartu a teprve s ní doběhněte do místnosti s počítačem.

Až počítač použijete, tak se podívejte doprava, a v rohu místnosti najdete druhou identifikační kartu. Obě karty pak použijte na kontrolní panely po stranách dveří, které jsou umístěny naproti počítači. Za dveřmi najdete kromě několika mutantů také mrtvolu, u které leží brokovnice. Kromě brokovnice zde najdete ještě **dokument 1** ležící na velké bedně vlevo. Vraťte se zpět k týmu a společně se prostřílejte až ke dveřím v přízemí. Vedle nich nemůžete přehlédnout hořící místnost, ve které vidíte skrz plameny **dokument 2** ležící na bedně úplně vlevo. Držte se svého týmu a prostřílejte se až do místnosti s rozbitými nádobami. V rohu najdete **rozbitou nádobu**.

Pokračujte do další chodby, ve které vás čeká přestřelka se skupinkou mutantů. Až se prostříláte ke konci chodby, tak budete napadeni parazity. Pokud ale máte brokovnici, neměla by být jejich likvidace těžká. Následujte svůj tým a v prvním patře se prostřílejte až k zamčeným dveřím, k jejichž otevření budete potřebovat identifikační kartu úrovně L1. Vraťte se tedy do chodby a na protějším ochozu uvidíte odemčené dveře, kterými se dostanete do chodby plné kouře a mutantů.

Postřílejte všechny protivníky a pak se porozhlédněte po mrtvole, jejíž ruku můžete sebrat. V další místnosti pak najdete na zemi podivné **zelené tělo**. Po jeho naskenování běžte ke dveřím zbrojnice, které mají po stranách 2 kontrolní panely. Na jeden použijte utrženou ruku a na druhý pak svojí ruku. Uvnitř zbrojnice nejprve postřílejte všechny mutanty a pak naskenujte **dokument 3** ležící na psacím stole. Ve skříňce na stěně pak najdete kartu úrovně L1. Vraťte se ke svému týmu a až začne běžet časový limit, tak braňte dveře, které se Crispy pokouší otevřít. Pokud dveře ubráníte, můžete proběhnout do další hořící chodby.

4. They Get Bigger

Chodbou na začátku úrovně se prostřílejte do velké haly, kterou musíte nejprve vyčistit od mutantů. Až všechny postříláte, tak se sice objeví další vlna, ale vy můžete začít postupovat směrem na druhou stranu haly. Ještě před použitím označeného kontrolního panelu se ale můžete porozhlédnout po tajných dokumentech. **Dokument 1** najdete v malé kanceláři v pravém rohu haly. **Dokument 2** se pak povaluje na zemi v levé části haly. Po naskenování obou dokumentů použijte kontrolní panel, kterým aktivujete jeřáb.

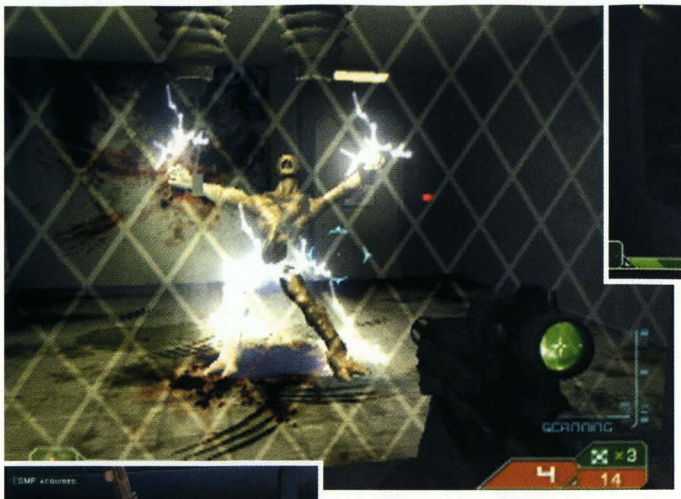
Vaším dalším úkolem je najít kontrolní panel ovládající vrata hangáru. Ještě před tím ale běžte do malé temné místnosti za kontrolním panelem jeřábu. Kromě jednoho mutanta zde najdete také **dokument 3** povalující se na hromadě beden. Až ho naskenujete, tak se vraťte do haly a po žebříku vedle vrat hangáru vylezte na konstrukci, po které musíte přeběhnout až nad ochoz se zničeným stropem. Ještě než na něj ale seskočíte, tak konstrukci pořádně prohledejte, protože na ní najdete **dokument 4**.

Až seskočíte na ochoz, tak po něm doběhněte k označenému kontrolnímu panelu, kterým otevřete vrata na druhé straně haly. Hned po tom se připravte na útok mutantů, kteří začnou vylézat na ochoz ze všech stran. Na ochozu se musíte ubránit až do chvíle, kdy v krátké animaci exploduje motor uprostřed haly. Jeho exploze totiž prorazí do ochozu díru, kterou můžete seskočit zpět do haly. Doběhněte k označeným vratům a až postříláte všechny mutanty v okolí, můžete sledovat animaci, ve které přijdete o zbytek týmu.

Malým skladištěm nalevo od dveří se probojujte až do ventilace, ve které musíte postřílet několik parazitů. Pak doběhněte na konec šachty, kde musíte přeskočit bednu uzavírající ventilaci. Nakonec seskočíte do místnosti, ve které musíte zastřelit zmutovaného Crispyho. Až se vám to podaří, tak naskenujte **dokument 5**, který najdete na hromadě beden vedle poškozených vrat. Nakonec si přivolejte výtah a nastupte do něj.

5. The Last Stand

Nejprve se chodbou vedoucí od výtahu prostřílejte k velké řídící místnosti. Až budou všichni mutanti na chodbě mrtví, tak naskenujte **nápis na stěně**. Pak pokračujte do řídící místnosti, ve které musíte postřílet všechny mutanty. Pokud se vám to povede, uslyšíte svého velitele, který vám přikáže navázat spojení s tý-



mem Delta. Doběhněte k označenému kontrolnímu panelu a použijte ho. Po krátké animaci běžící na hlavní obrazovce můžete pokračovat do dveří nalevo od hlavního kontrolního panelu.

Dostáváte se ke vchodu do bunkru, který brání tým Delta. Doběhněte až k nim a po krátkém rozhovoru začnou na vaše pozice útočit mutanti. Vaším úkolem je vyběhnout po schodišti nad bunkrem do skladiště zbraní, ve kterém musíte najít munici pro obranné věže. Kromě munice a několika mutantů najdete ve skladišti na jedné z polic také **dokument 1**. S municí doběhněte až k označeným věžím, do kterých musíte naládovat munici ze skladiště.

Vaším dalším úkolem je zprovoznit spojení s velením. Doběhněte k ventilaci na levém konci chodby a prolezte až na konec šachty, kde uvidíte sršící elektřinu. Až zkrat nahlásíte, naskenujte **dokument 2** ležící na zemi. Potom musíte podruhé vyběhnout do skladu zbraní o patro výš, kde se nově otevřely dveře naproti vchodu. Postřílejte další mutanty a najděte označenou bedýnku s nářadím. Po jejím sebrání se vraťte do ventilace o patro níž, kde nyní můžete opravit zkrat ve vedení. Až přestane elektřina sršet, doběhněte k označenému kontrolnímu panelu, který musíte použít.

Po odražení několika vln útočících mutantů musíte následovat vojáka jménem Chew. Ten vás dovede do chodby, ve které vám otevře dveře vedoucí do skladiště. Ještě než do něj ale vejdete, doběhněte do nedaleké místnosti, ve které najdete na poličce **dokument 3**. Pak pokračujte do skladiště, ve kterém musíte najít bednu s výbušninami. Ta je jako na potvoru v normálně nepřístupné části skladiště. V přístupné části ale naštěstí najdete několik prken, po kterých můžete vyběhnout na hromadu beden. Z nich pak vyskočte na ventilaci, po které můžete doběhnout až nad druhou část skladiště.

Až seskočíte dolů, tak se porozhlédněte po označené bedně s výbušninami. Po jejich sebrání budete napadeni skupinkou mutantů, tak na ně buďte připravení. Až je všechny postřílíte, tak se porozhlédněte po dalších prknech. Než díky nim přelezete do vstupní části skladiště, doskákejte po bednách a ventilaci až ke stěně naproti východu, protože zde na hromadě beden najdete **neznámou slitinu**. Po jejím naskenování můžete opustit skladiště a Chew vás dovede zpět do haly, kterou brání jeho tým. Dejte mu výbušniny ze skladiště a doběhněte k obranné věži, kterou musíte použít na jejich odpálení. Po explozi výbušnin pak musíte jako střelec ve věži odrazit závěrečný nápor mutantů.

6. One of Them

Na začátku této úrovně se stanete jedním z mutantů. Vaše mutace ale naštěstí není úplná, takže ještě není vše ztraceno. Nad ukazatelem zdraví nyní vidíte ukazatel hladiny mutagenu, který nesmí vyprchat (pokud klesne ukazatel na nulu, tak definitivně zmutujete). Jediným způsobem, kterým si můžete mutagen doplnit, je zabíjení jiných mutantů. Naneštěstí máte k dispozici jen paňáty, takže se musíte soustředit na boj zblízka. Zabíjejte mutanty slézající na dno haly, dokud se dolů nespustí žebřík, po kterém musíte vylézt k osvětleným dveřím.

Dveřmi projděte do další haly, na jejíž druhé straně vidíte výtah. Probijte se k němu a výtahem vyjeďte do nejvyššího patra. Zde se budete muset po ochozu probít až ke schodišti, které vede směrem dolů. Probijte se po něm až ke dveřím, před kterými k vám promluví mrtvola vědce v bílém plášti. Pokračujte až do dlouhé chodby, ve které musíte pokračovat směrem doprava. Probijte se až do velké haly, ve které vám nejprve doporučujeme pobít všechny protivníky. Teprve pak se postavte do velkého fialového válce, ve kterém se změníte zpět na člověka.

Od této chvíle se můžete kdykoliv změnit na mutanta. Jako mutant ale nesmíte zapomínat na fakt, že vaše hladina mutagenu nesmí klesnou na nulu. Až vyběhnete z válce, tak běžte směrem za něj, protože zde na zemi leží **dokument 1**. Pak pokračujte k východu, u kterého se vám poprvé ukáže doktor Cray. Po krátké animaci postřílejte vojáky útočící z chodby a na zemi napravo od východu naskenujte **dokument 2**. V chodbě se prostřílejte až na nejbližší křižovatku, ze které musíte pokračovat doleva. V hale plné odpadků leží na zemi vedle jednoho kontejneru **dokument 3**.

Vraťte se do dlouhé spojovací chodby a probojujte se na její levý konec. Není to jednoduché, protože proti vám budou vybíhat stále noví vojáci. Pokud ale budete postupovat dost rychle, není to nic neřešitelného. V místnosti za dveřmi na konci chodby najdete podivně zářící tělo. Z těchto těl si můžete kdykoliv doplnit zásoby mutagenu. Pokračujte doprava a po animaci s popravou vědců musíte pobít všechny vojáky. Pak se porozhlédněte po identifikační kartě jednoho z mrtvých vědců a po **dokumentu 4**, který leží na

zemi. Na závěr úrovně se musíte probojovat do označeného výtahu, který najdete ve spojovací chodbě. Cestou ale v chodbě nepřehlédněte **dokument 5**, který leží na zemi před prvním výtahem.

7. Internal Changes

Hned na začátku úrovně vám doporučujeme použít přeměnu na mutanta. Od této chvíle totiž můžete používat parazity, pomocí kterých si můžete jako mutant doplňovat zdraví. Až budou všichni vojáci mrtví, tak doběhněte k zamčeným dveřím na konci chodby, protože zde na zemi leží **dokument 1**. Pak pokračujte do dveří, ze kterých vyběhli vojáci do chodby a doběhněte až do velké haly, ve které na vás iluminăti postupně vypustí několik mutantů (cestou do haly nepřehlédněte brokovnici, která leží na jedné z polic na chodbě).

Až všechny pobijete, můžete naskenovat **tělo mutanta** na pitevním stole. Pak doběhněte ke kontrolnímu panelu na stěně vedle kóje se spoutaným mutantem a použitím panelu si otevřete 2 malá skladiště v rozích haly. Kromě munice a injekcí najdete v jednom z nich **dokument 2**. Pak vyjeďte výtahem na ochoz nad halou a použitím dalšího kontrolního panelu na stěně si otevřete dveře přímo pod ochozem. Dostanete se do chodby plné klecí, ve které vás napadne několik mutantů. Až je pobijete, tak si naskenujte **dokument 3**, který leží na zemi u klece s probíjející elektřinou.

Další postup je poměrně lineární. Vaším úkolem je totiž probojovat se ke generátoru, který se snaží iluminăti zničit. Doporučujeme vám co nejvíce využívat převtělení do mutanta, protože jako člověk nemáte moc velké šance. Probojujte se až do velké haly, ve které hra automaticky spustí časový limit. Nejprve pobijte všechny vojáky v okolí generátoru a pak deaktivujte označenou nálož (ke generátoru se jinak moc nepřibližujte, protože by vás mohly zabít výboje v jeho okolí). U počítače nedaleko generátoru pak najdete na zemi **dokument 4**. Nakonec se probojujte k označenému výtahu, který musíte použít.

8. Life or Death

Vyběhněte z výtahu a běžte směrem doprava. Na jedné ze skříněk na chodbě leží **dokument 1**. Pokračujte do druhého výtahu, ve kterém leží mrtvý voják. Seberte mu klíč, díky kterému můžete odemknout všechny bezpečnostní skříňky v úrovni (jsou to ty malé skříňky, na kterých svítí červené světlo). Pokračujte do dveří pod obrazovkou, ze které na vás promluví doktor Cray. V mezipatře schodiště za dveřmi nepřehlédněte odstřelovačku, která leží vedle mrtvého vojáka.

Prostřílejte se až do velké haly, kterou se musíte po několika můstcích probojovat až k žebříku, který vede o patro níž. Až slezete dolů, tak seskočte do temného prohlubně uprostřed haly. Po zneškodnění všech otravných vojáků si naskenujte označený **kontrolní panel**. Pak se porozhlédněte po malé bezpečnostní skříňce, ze které po jejím otevření vypadnou **plány** vylepšení granátu JB. Po jejich naskenování se budou granáty JB navádět přímo na vaše protivníky. Najděte žebřík a vylezte po něm zpět o patro výš. Zde se musíte probojovat až k výtahu, který vás vyveze na nejvyšší ochoz v hale.

Probojujte se až do protějšího rohu haly (díru v ochozu musíte přeskočit) a krátkou chodbou projděte do haly s palivovými články. Po žebříku slezte na ochoz s označeným kontrolním panelem a naskenujte si **plánek na zdi**. Pak slezte po dalším žebříku až na dno haly a výtahem na protější straně vyjeďte nahoru. Po žebříku vylezte na nejvyšší ochoz, na kterém najdete mrtvého technika s identifikační kartou. Kartu seberte a probojujte se zpět k označenému kontrolnímu panelu. Použijte ho a stejnou cestou se vraťte k tělu mrtvého technika.

Postřílejte vojáky na ochozu vpravo a pak si otevřete bezpečnostní vrátka. Až se pod nimi zastaví podivný stroj manipulující s palivovými články, tak na něj seskočte a svezte se na něm až na druhý konec haly. Zde přeskočte na plošinu vpravo a po žebříku vylezte na ochoz, po kterém se musíte probojovat ke dveřím vedoucím do spojovací chodby. Chodbou se dostanete do obrovské haly, ve které byste měli nejprve naskenovat **tělo mutanta** ve válci na levé stěně. Pak se prostřílejte až na dno haly, kde musíte před vypršením časového limitu použít všechny 4 kontrolní panely. Pak vyběhněte po schodech o patro výš a po poničeném můstku přeskákejte až na začátek chodby, která vede k výtahu, v němž úroveň končí.

9. Dr. Cray

Chodbou proběhněte do velké haly plné sutin, ve které budete muset pobít několik vojáků. Pak vyběhněte po schodech vpravo až na nejvyšší plošinku, ze které můžete seskočit na střechu strážnice. Leží na ní totiž **dokument 1**. Pak pokračujte do velkých pancéřovaných dveří, za kterými najdete laboratoř doktora Craye. Po rozhovoru s ním se vraťte do předchozí haly, ve které budete muset odrazit útok protivníků. Až pobijete všechny protivníky, tak vás doktor Cray opět zavolá k sobě.

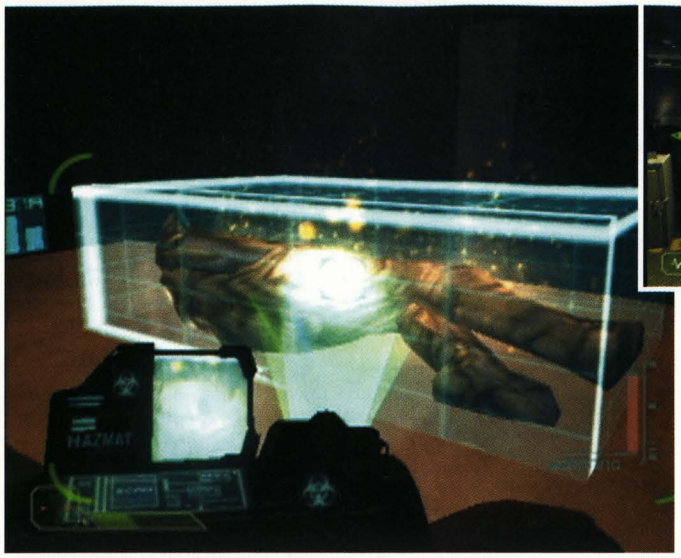
Výtahem vyjeďte na ochoz nad laboratoří a v kanceláři nalevo od označených dveří najdete na stole **dokument 2**. Pokračujte do označených dveří a v další místnosti nejprve naskenujte **dokument 3** na polici napravo od vchodu. Pak pokračujte na druhou stranu místnosti, kde pro vás jeden z vědců otevře dveře vedoucí na lůžkové oddělení. V něm musíte nejprve pobít všechny mutanty a pak vám stejný vědec otevře další dveře.

Ve velké hale nejprve pobijte další početnou skupinku mutantů a pak seberte klíč od bezpečnostních skříněk, který najdete u mrtvého vědce pár metrů od vchodu. Potom naskenujte **tělo mutanta**, který leží na stole u velkého fialového válce. Až vám vědec otevře fialový válec, vlezte dovnitř a chvilku počkejte. Až se válec opět otevře, vy-

Mutant

Rozhodně nepodceňujte možnost přeměny na mutanta. Jako mutant sice nemůžete příliš účinně bojovat s větším množstvím protivníků na velkou vzdálenost, ale pokud se dostanete k vojákům blíž, měla by být přeměna na mutanta vaší jasnou volbou (pokud máte ovšem dostatečně vysokou hladinu mutagenu v krvi). Ptáte se proč?

První mutantovou výhodou je jeho rychlost (pokud se na něj přeměníte, tak si všimněte toho, že se vaši protivníci najednou pohybují mnohem pomaleji). Díky té můžete své protivníky pobít dříve, než vůbec stačí vystřelit. Druhou mutantovou výhodou je jeho nadlidská síla, díky které si jediným úderem poradí prakticky s jakýmkoliv protivníkem. Velmi důležitou výhodou jsou mutantovi paraziti. Pokud je vystřelíte na libovolného živého protivníka, tak vám paraziti doplní zdraví. No a nakonec zde máme schopnost zmást protivníky tak, že začnou útočit na své kolegy. Zkrátka není nad pozitivní mutaci.



běžte po schodech do místnosti nad přístroji vpravo a porozhlédněte se zde po **dokumentu 4**, který leží na zemi. Seběhněte zpět do haly a z označeného stojanu vyjměte nádobku s fialovou tekutinou.

Nyní se musíte vrátit do hlavní laboratoře. V místnosti před ní ale budete nečekaně napadeni skupinkou vojáků. Až se probojujte do laboratoře, vložte lahvičku do označeného stojanu a sami si vlezte do fialového válce. Vše se bohužel zvrhne a doktor Cray je zabit. Pozitivním efektem pokusu o vaše vyléčení je fakt, že od této chvíle můžete jako mutant ovládnout své protivníky. Až pobijete všechny vojáky, doběhněte do označeného výtahu.

10. Hatching Parasites

Po úvodním rozhovoru naskenujte **plány** ležící na zemi a kontrolní místností proběhněte do chodby, ve které můžete sebrat odtrženou hlavu. S ní se vraťte ke kontrolnímu panelu u výtahu a díky hlavě se dostanete do velké haly, ve které se testují lasery. Pobijte všechny mutanty a po žebříku slezte do nejnižší části haly, kde musíte najít hlavní kontrolní panel. Použijte ho a jeden z laserů vám uvolní zaseknuté dveře. Těmito dveřmi se dostanete do chodby plné trosek, mezi kterými najdete **dokument 1**.

Pokračujte do další chodby, ve které musíte nejprve zlikvidovat skupinku vojáků. Pak běžte doprava a v malé kontrolní místnosti můžete naskenovat **obrazovku** na stěně.

Dál pokračujte do dlouhé haly, která je plná sloupů. Tyto sloupy vám doporučujeme použít jako štít, protože na druhé straně jsou vojáci s plazmovými zbraněmi. Teprve až když budete těsně u nich, tak je můžete postřílet. Chodbami na konci haly pak proběhněte až do další velké haly, ve které přímo před vámi zabije jeden z mutantů vědce u kontrolního panelu. Doběhněte k tomuto panelu a použijte ho.

Po aktivování antigravitačních děl proběhněte dveřmi vlevo do místnosti, ve které se vznáší několik kovových předmětů. Výtahem na konci místnosti vyjeďte na ochoz, ze kterého můžete přes levitující předměty přeskákat na protější ochoz. Doběhněte až na jeho druhý konec, kde najdete mrtvého vědce a jeho identifikační kartu. Po jejím sebrání se budete muset probojovat až ke dveřím, ze kterých vyběhla skupinka protivníků. Kousek od nich je v temné části ochozu díra v podlaze, kterou můžete seskočit do ventilace.

Ventilací se probojujte až na plošinku, na které najdete **dokument 2** a plazmovou pušku BBG. Po sebrání pušky odrazte útok hořících mutantů a pak sjeďte výtahem ke dveřím, které si nyní můžete otevřít díky identifikační kartě. Dostáváte se do haly pro testování zbraní. Probojujte se ke schodišti v protějším rohu a vyběhněte do nejvyššího patra. Zde použijte kontrolní panel a seběhněte o patro níž. Po spuštění zbraně postřílejte útočící vojáky a pak se vraťte do nejvyššího patra.

Běžte ke stěně naproti zbrani a na konci chodby vlevo najdete **dokument 3**. Pak přeběhněte po spuštěném štítu na protější ochoz a ventilací se probojujte na konec úrovně.

11. Project: Blue Book

Seskočte na mříž na konci ventilace a rozbijte jí. Pak zabijte 2 vojáky a promluvte si s umírajícím mužem, který je opřený o dveře. Až se dveře otevřou tak pokračujte do haly, ve které si kontrolním panelem otevřete dveře vedoucí do hangáru. Ještě než budete pokračovat dál, tak naskenujte **dokument 1** ležící na zemi u levého kontrolního panelu. Výtahem sjeďte na ochoz, po kterém můžete doběhnout k dalšímu kontrolnímu panelu. Použijte ho a z létajícího talíře vyjede zářící disk, díky kterému se dostanete dovnitř. Vlevo vidíte na palubní desce **virtuální globus**.

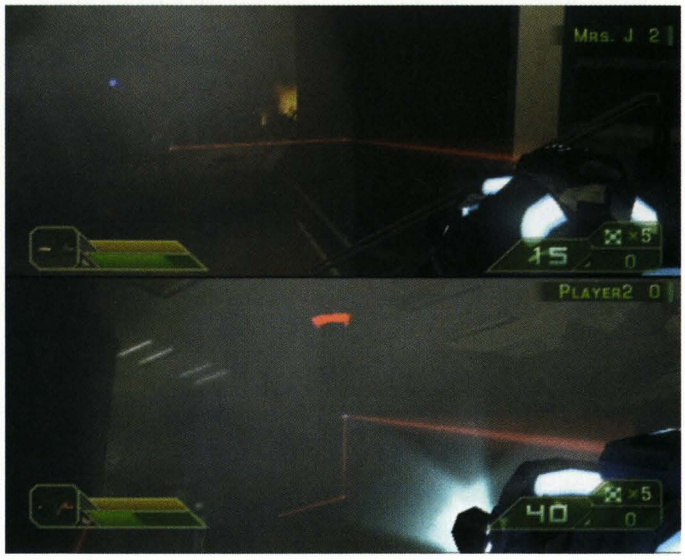
Použitím hlavního kontrolního panelu uvnitř talíře nabijete jeho zbraň. Opusťte talíř a kontrolním panelem kousek od talíře můžete zbraň odpálit. Po troskách vlevo pak vylezte do chodby, ve které kromě vojáků najdete také **dokument 2**.

Pokračujte do druhého hangáru, na jehož druhý konec se musíte probojovat dlouhou prosklenou chodbou. U posledního vojáka najdete na zemi ležet **dokument 3**. Na konci chodby pak musíte použít kontrolní panel, kterým uvolníte létající talíř levitující ve středu hangáru. Doběhněte až k němu a seskočte na jeho okraj.

Nezastavujte se, protože pohyb je v této fázi úrovně vaší jedinou šancí jak přežít. Z talíře přeskočte na výtah vpravo a sjeďte do prosklené chodby pod talířem. Na konci chodby najdete další výtah, kterým vyjedete přímo do středu skupinky vojáků. Pokuste se je co nejrychleji pobít a dávejte si přitom pozor na automatický kulomet umístěný pod stropem. Po několika schodištích vyběhněte až k označenému **počítači**. Po jeho naskenování pokračujte do protějších dveří, které vedou do chodby plné vojáků. Probojujte se až na konec úrovně.

12. Lies of the Past

V úvodní hale přeskočte zábradlí vpravo a v rohu místnosti najdete **dokument 1**. Pokračujte k hlavnímu kontrolnímu panelu, jehož použitím si otevřete dveře s americkými vlajkami po stranách. Postřílejte vojáky, kteří vám vyběhnou v ústrety, a pokračujte do haly, ve které pracují vědci na podivném přístroji. Prostřílejte se až do chodby, která vede do hluboké šachty se schodištěm. Využijte děravé podlahy a postřílejte vojáky pod sebou. Pak postupujte



směrem dolů a v předposledním patře narazíte na dveře, které vedou do kontrolní místnosti. Postřílejte všechny vojáky uvnitř a pak naskenujte **dokument 2**, který leží ve tmě za kontrolním panelem.

Použijte kontrolní panel a pokuste se o kontakt se svým velitelem. Signál je ale bohužel rušen, takže spojení zatím nemůžete navázat. Vraťte se do šachty se schodištěm a kromě dalších vojáků (někteří z nich jsou částečně neviditelní) si všimněte antény, kolem které srší spousta výbojů. Na stěně kolem antény jsou umístěny celkem 4 rušičky, které jsou na ní napojeny. První 3 rušičky najdete a zničíte velmi snadno. S tou poslední je to ale těžší. Vyběhněte až do nejvyššího patra, kde si použitím kontrolního panelu vysunete žebřík. Po něm vylezte k vrcholu antény, kde musíte zničit poslední rušičku. Pak se vraťte do kontrolní místnosti, kde se musíte opět pokusit navázat spojení.

Po krátkém rozhovoru s velitelem se vraťte do šachty a seběhněte na její dno. Prostřílejte se do temné chodby, kterou musíte pokračovat až k prvnímu malému skladišti. Až zlikvidujete protivníky v jeho okolí, tak podlezte potrubí v rohu chodby a naskenujte **dokument 3**. Pak se chodbou prostřílejte až k výtahu, který vás vyveze na „povrch měsíce". Zde nejprve zaběhněte do dalšího malého skladiště, ve kterém leží na jedné z beden **dokument 4**. Zůstaňte ve skladišti, protože díky zásobě injekcí máte právě v něm největší šanci odrazit útok neviditelných vojáků.

Až útok odrazíte, tak se na povrchu měsíce porozhlédněte po 2 bateriích. První z nich najdete u vysokozdvižného vozíku a druhou u měsíčního vozidla. Obě baterie pak použijte na jeřáb za měsíčním modulem a vraťte se do haly se skladištěm. Zde najdete páku, kterou zvednete celý modul o něco výše. Po žebříku na jeřábu vylezte na vrchol modulu a po konstrukci pod stropem se probojujte až na ochoz, po kterém se musíte probojovat do řídící místnosti. Zde nejprve naskenujte **dokument 5** ležící na zemi mezi kontrolními panely a pak se prostřílejte k výtahu.

13. Buried Secrets

Jakmile sjedete výtahem do podzemní šachty, tak výtah obejděte, protože za ním leží **dokument 1**. Pak začněte postupovat směrem od výtahu a v úzkém tunelu narazíte na podivné koule, které se dost špatně zasahují. Doporučujeme vám použít na ně brokovnici, protože s ní máte největší šanci. Až se probojujete na druhý konec tunelu, tak uvidíte rozsáhlou rafinerii, která je plná nepřátelských vojáků. Doporučujeme vám z tunelu postřílet nejbližší protivníky a pak můžete přeběhnout mezi bedny vlevo. Zde máte zásoby munice a můžete odrazit útok vojáků rozmístěných dále od tunelu.

Až budou všichni vojáci mrtví, tak pomocí své pušky BBG zlikvidujte 2 automatické kanóny, které jsou umístěny nad bránou ve středu rafinerie. Nyní máte klid na to, abyste se mohli pustit do hledání tajemství. Středem rafinerie vede potrubí, které je kryté hustou mříží. Po této mříži doběhněte až na její konec, který je nejblíže vstupnímu tunelu. Zde můžete z mříže seskočit na potrubí, po kterém se po skrčení dostanete pod mříž. Pod mříží se pak doplazte až do místa, kde na potrubí leží **dokument 2**.

Až vylezete ze šachty s potrubím, tak doběhněte k bráně, kterou hlídaly automatické kanóny. Brána je bohužel zamčená a dveře vedoucí ke kontrolnímu panelu jsou zaseknuté. Přelezte kopeček napravo od brány a porozhlédněte se po žebříku, po kterém vylezete na konstrukci nad rafinérií. Běžte nejprve doprava a naskenujte podivnou **kabeláž**. Pak doběhněte na druhý konec konstrukce a seskočte ke kontrolním panelům vpravo. Po použití kontrolního panelu přelezte přes zhroucený kus plotu a připravte se na útok mutantů.

Vaším úkolem je probojovat se k nyní odemknuté bráně pod automatickými kanóny. Až bránu otevřete a přeběhnete úzký můstek, tak přelezte bedny vlevo, protože za nimi najdete **dokument 3**. Dalším tunelem proběhnete do velké jeskyně, která je opět plná protivníků. Zvláštní pozornost byste měli věnovat odstřelovačům, kteří jsou rozmístěni na terasách na stěně jeskyně. Prostřílejte se až k bunkru, ve kterém byste měli nejprve postřílet protivníky ve strážnici. Pak dojděte k okraji skály napravo od bunkru a pod sebou uvidíte ochoz.

Seskočte na něj a na rohu ochozu uvidíte díru v zábradlí. Touto dírou můžete seskočit na potrubí, po kterém se dostanete do prostoru za bunkrem. Doběhněte až k žebříku, po kterém vylezete do strážnice s označeným kontrolním panelem. Ještě než ho použijete, vylezte po dalším žebříku na strážní věž, na které leží **dokument 4**. Slezte zpět do strážnice a poškozenými dveřmi vyběhněte před bunkr. Po likvidaci několika neviditelných protivníků pokračujte do dveří přímo naproti vám.

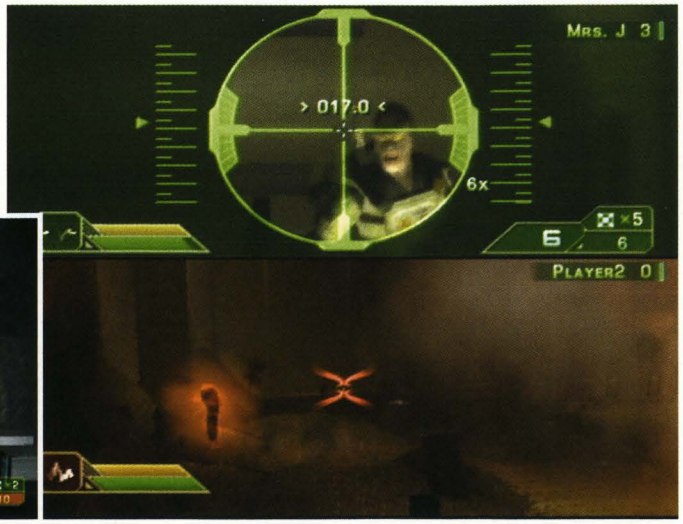
14. Now Boarding

Tunelem doběhněte až ke strážnici, ve které na vás čeká jeden z posledních živých vědců. Otevře vám dveře vedoucí do velké jeskyně, ve které musíte zabít nepřátelského vojáka a dvojici mutantů, kteří vylezou z díry v zemi. Za touto dírou najdete **dokument 1**. Tunelem vlevo se pak probojujte do další velké jeskyně, ve které byste neměli neopatrně vylézat z krytu, který vám poskytuje velká skála před východem z tunelu. V jeskyni jsou totiž umístěny 2 obranné věže, proti kterým nemáte při boji tváří v tvář šanci.

Pokud chcete věže umlčet, tak se jim musíte dostat do boku. Doporučujeme vám proklouznout do malé kontrolní místnosti v pravé části jeskyně. Z této místnosti můžete v klidu zastřelit oba vojáky, kteří věže ovládají. Pak naskenujte **balík CD-Rom** na kontrolním panelu a použitím panelu si vysuňte můstek vedoucí do nepřátelské základny. Přeběhněte na druhou stranu jeskyně a porozhlédněte se po **dokumentu 2**, který leží na jedné z beden. Až zneškodníte protivníka za můstkem, tak se vraťte pro vědce, který na vás čeká ve strážnici na začátku úrovně. Cestou se ale připravte na útoky několika mutantů.

Promluvte si s vědcem a doprovoďte ho k nepřátelské základně. Po jednom ze žebříků přímo před základnou vylezte na nejvyšší ochoz, na kterém najdete **dokument 3**. Pak slezte zase dolů a po dalším rozhovoru s vědcem se chopte jedné ze 2 obranných věží. Vaším úkolem je ubránit základnu před útoky vojáků (hlídejte si hlavně úzký můstek, protože ani jeden protivník nesmí proklouznout k vašemu vědci). Pokud se vám to povede, tak opět dojděte k vědci, který vám otevře chodbu vedoucí do dalšího tunelu.

V tunelu nejprve seberte nálož dynamitu a pak postřílejte všechny protivníky. S náloží doběhněte až



k označenému závalu, do kterého musíte umístit nálož. Pak odběhněte do bezpečné vzdálenosti a nálož odpalte libovolnou zbraní. Vzniklým otvorem proběhněte do velké jeskyně, ve které vám doporučujeme nejprve naskenovat **dokument 4** ležící na kompresoru nalevo od vchodu. Pak postřílejte několik útočících mutantů a připravte se na boj se supermutantem. Při souboji vám vřele doporučujeme neustále kroužit kolem protivníka a použít na něj pušku BBG. Pokud vystřílíte veškerou munici, použijte jednu z konvenčních zbraní. Po chvilce se ale můžete opět vrátit k BBG, která se mezitím nabije.

15. The Grays

Dostáváte se do podzemní základny mimozemšťanů. Až vystoupíte ze svého dopravního prostředku, doběhněte do malé místnosti, ve které si použitím kontrolního panelu otevřete dvoje dveře. Nejprve běžte do těch vlevo a použitím kontrolních panelů si otevřete zásobníky s injekcemi a granáty. Pak naskenujte **datapad 1** ležící na zemi a pokračujte do kruhové místnosti, ve které vám doporučujeme schovat se za jeden z kontrolních panelů. Na protější stěně se totiž vysunou 2 automatické kanóny, před kterými se musíte krýt. Zpoza kontrolního panelu je můžete s pomocí pušky BBG snadno rozstřílet.

Zlikvidujte všechny protivníky v další místnosti a pokračujte doleva. Rozstřílejte skupinku podivných koulí a v malé místnosti za můstek naskenujte **obrazovku** na stěně. Dál pokračujte do velké kontrolní místnosti, ve které musíte nejprve postřílet všechny protivníky. Pak použijte kontrolní panel u okna, kterým přesunete svůj dopravní prostředek na vyšší kolej. Použitím druhého kontrolního panelu si vysunete zásobník, ve kterém najdete **datapad 2**. Chodbou vedoucí kolem operačního sálu pokračujte až do velké haly, ve které se automaticky spustí poplach.

Opatrně se po ochozu přibližte k protější stěně, na které jsou umístěny 4 automatické kanóny. Kryjte se za kontrolními panely a postupně všechny kanóny zničte. Tím deaktivujete poplach a otevřete si dveře vedoucí do další části základny. Nejprve použijte dveře na konci ochozu vlevo a v malé kontrolní místnosti najdete **datapad 3** povalující se na zemi. Použitím kontrolního panelu si vysunete zásobník s injekcemi. Pak se vraťte do haly, ze které se druhými dveřmi dostanete do šachty s plošinkou, která vás vyveze do další haly.

Před vámi je velmi nepříjemný souboj. Mimozemšťan ve středu haly kolem sebe aktivuje silové pole a bude přivolávat stále nové protivníky. Vaším úkolem je samozřejmě průběžně likvidovat vojáky, ale při tom nesmíte zapomínat na mimozemšťana. Naházejte na jeho silové pole všechny své granáty a použijte na něj také pušku BBG. Čím dříve mimozemšťana zabijete, tím dříve můžete postřílet také všechny vojáky. Až bude hala vyčištěná, tak doběhněte ke kontrolnímu panelu, u kterého leží **datapad 4**. Jedinou chodbou v hale pak pokračujte do místnosti plné válců s agresivními koulemi.

V místnosti jsou celkem 3 kontrolní panely. Nejprve použijte ten nejblíže vchodu a rychle seberte zbraň, která leží před kontrolním panelem. Rovnou si jí vyzkoušejte, protože její výboje vám pomohou odrazit první útok koulí. Až všechny koule zničíte, tak postupně použijte také oba zbývající panely. Každým deaktivujete jedno silové pole, ale zároveň vypustíte další koule (nezapomeňte, že na ně nejvíce platí brokovnice). Pak se probojujte krátkou chodbou ke svému mimozemskému dopravnímu prostředku.

16. Descent

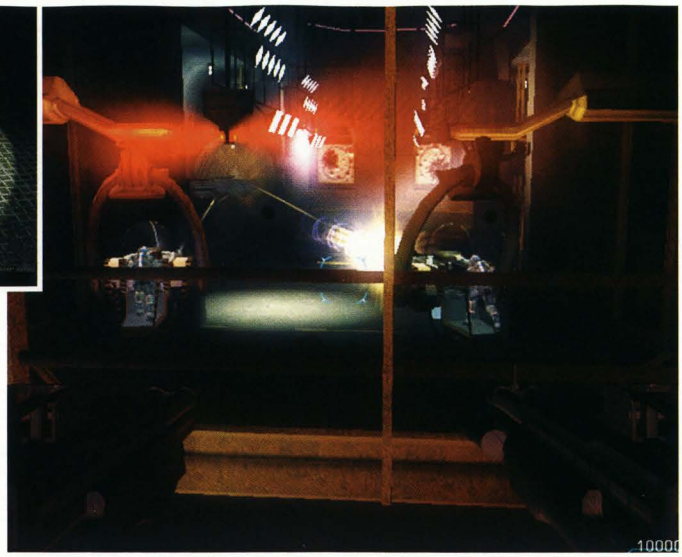
Vystupte ze svého dopravního prostředku a doběhněte k chodbě, před kterou leží na ochozu vlevo **datapad 1**. Chodbou se dostanete do malé kontrolní místnosti, ve které byste měli po jejím vyčištění použít kontrolní panel vpravo. Tím si vysunete zásobník obsahující **datapad 2**. Pokračujte na ochoz v obrovské hale, kde musíte sjet na nákladní plošině o úroveň níž. Zde si nejprve naskenujte **datapad 3** ležící za plošinou a pak začněte po ochozu postupovat směrem na jeho druhý konec. Bohužel po chvilce dorazíte do míst, ve kterých se objeví mimozemšťan krytý silovým polem.

Stáhněte se co nejdále od mimozemšťana a začněte do jeho silového pole pálit jednu dávku za druhou (puška BBG je velmi přesná i na větší vzdálenost). Bohužel budete muset opět odrážet opakované útoky vojáků, takže si moc klid neužijete. Vojáci ale musí útočit po velmi úzkém ochozu, takže pokud využijete dobře všech možností ke krytí, tak byste měli být v dost výhodné pozici. Pokud se při tom budete průběžně věnovat útokům na mimozemšťana, tak by nemělo jít o dlouhý boj (na vojáky používejte konvenční zbraně nebo podobu mutanta, protože se vám mezitím rychle dobije puška BBG).

Výtahem na konci ochozu sjeďte na malou plošinku, na které si musíte aktivovat dlouhý průhledný most. Jakmile na něj ale vyběhnete, tak se na protější plošině objeví skupinka protivníků. Rychle se stáhněte, protože jeden z nich most opět deaktivuje. Až když všechny postřílíte, tak most opět aktivujte a přeběhněte na druhou stranu. Zde odrazte útok zezadu a na okraji plošiny naskenujte **datapad 4**. Pak pokračujte výtahem na nižší ochoz, na kterém vás čeká

souboj hned s dvojicí mimozemšťanů.

Během hodně nepříjemného souboje vám doporučujeme občas použít mimozemskou zbraň, která vystřelí kouli koncentrované energii. Zbavíte se totiž všech vojáků najednou a ještě poškodíte silová pole obou mimozemšťanů. Jakmile budete stát jen proti jednomu mimozemšťanovi, tak se můžete uklidnit a na likvidování vojáků můžete použít podobu mutanta. Až bude ochoz vyčištěný, tak na jeho konci naskenujte **datapad 5** a projděte posledními dveřmi v úrovni.



17. The Ascension

Nejprve použijte 2 kontrolní panely přímo před vámi a vysuňte si tak 2 zásobníky ve stěně. Pak běžte do malé místnosti přímo před vámi a naskenujte **datapad 1** umístěný na stěně. Jednou z postranních chodeb seběhněte do velké haly, ve které musíte zničit velký zářící generátor. Buďte připravení na to, že ihned po explozi generátoru přiběhne do haly několik protivníků. Po jejich likvidaci sledujte orientační body, které vás dovedou do další haly, ve které byste se měli po přestřelce porozhlédnout po **datapadu 2**, který leží na zemi.

Až seběhnete do další haly o patro níž, tak po přestřelce použijte všechny kontrolní panely. Díky tomu si otevřete dveře vedoucí z haly a vysunete 2 zásobníky. V jednom z nich je umístěn **datapad 3**. Pokračujte dál otevřenými dveřmi a prostřílejte se až ke druhému generátoru. Po jeho zničení naskenujte **datapad 4**, který leží na zemi nedaleko místnosti s generátorem. Vaším další úkolem je probojovat se zpět do velké haly z úvodu úrovně. Kromě řadových nepřátel se vám ale do cesty postaví také supermutant, se kterým to nebudete mít vůbec jednoduché.

Základem úspěchu je nezastavovat se a stále kroužit po obvodu haly. Supermutant vás bude ohrožovat hlavně svými pažemi a nepříjemnými skoky. Oběma útokům se ale můžete vyhnout úkroky do strany. Jakmile svému protivníkovi uberete přesně stanovenou část zdraví, tak na vás vypustí několik nepříjemných koulí. Postřílejte je svou brokovnicí a dál pokračujte v souboji se supermutantem. Souboj s koulemi se bude několikrát opakovat, takže si na tuto mezihru určitě rychle zvyknete. Pokud vám zbývá pouze malá část vašeho života, tak se změňte do podoby mutanta a pomocí parazitů si doplňte zdraví.

V poslední fázi svého života na vás začne supermutant používat parazity, kteří krouží kolem jeho těla. V této fázi musíte měnit směr běhu, protože pokud běžíte stále jedním směrem, tak vás paraziti pokaždé bez váhání zasáhnou. Po zabití supermutanta pokračujte do velké haly, ve které se musíte prostřílet dál po ochozu s pohybujícími se kontejnery. Na levém konci ochozu nepřehlédněte ležící **datapad 5**. Ve zbytku úrovně se musíte prostřílet několika chodbami až k dopravnímu prostředku, který vás doveze do další části základny.

18. The Last Exit

Vyskočte na nástupiště a na jeho konci najdete **datapad 1**. Pak pokračujte do místnosti rozdělení silovým polem a probojujte se až ke dveřím, nad kterými jsou umístěny 2 automatické kanóny. Jako tradičně si najděte nějaký kryt a kanóny postupně rozstřílejte. Po zničení druhého z nich odrazte protiútok skupinky nepřátel a v rohu místnosti naskenujte **datapad 2**. Pokračujte do velké kruhové haly, ve které vidíte přímo před sebou řídící centrum celé základny. Bohužel se k němu zatím nemůžete dostat, protože ještě nemáte vysunutý spojovací můstek.

Použijte mimozemský dopravní prostředek a přejeďte v něm na další nástupiště. Na jeho konci najdete podobně jako na začátku úrovně **datapad 3**. Po jeho naskenování projděte teleportem a dostanete se do velké haly, ve které musíte nejprve postřílet všechny protivníky a pak se utkáte s automatickými děly u výtahu. Po zničení obou děl se výtah aktivuje a vy můžete vyjet na ochoz, po kterém se probojujete až na terasu v hlavní hale. Použijte kontrolní panel a uvidíte spojovací můstek, který se vysune z řídícího centra. Naskenujte **datapad 4** ležící nedaleko kontrolního panelu a probojujte se zpět do haly o patro níž.

V hale vás čeká souboj s mimozemšťanem, který je jako tradičně krytý silovým polem. Novinkou je ale fakt, že přímo pod mimozemšťanem je umístěn nepříjemný automatický kanón. Při ničení silového pole tedy moc nevykukujte, protože díky tomu na vás kanón vůbec nezačne střílet. Zničení kanónu si tak můžete nechat až na úplný konec. Pak vyběhněte do hlavní haly a přes spojovací můstek se probojujte do řídícího centra, do kterého se dostanete tradičním teleportem.

Uvnitř váš čeká závěrečný boj celé hry. Vaším úkolem je zničit podivnou kouli, která rotuje uvnitř řídícího centra. Nejprve rozstřílejte všechny barevně zářící desky, které má koule po celém svém obvodu. Jakmile ale desku zničíte, tak začne z koule vyzařovat smrtící energie. Před touto energií vás ale naštěstí ochrání štíty, které rotují kolem koule. Až budou všechny desky zničené, tak rozstřílejte 2 automatické kanóny, které má koule na obou stranách. Po zničení druhého kanónu se musíte v časovém limitu prostřílet ven ze základny. Pokud jste dostatečně rychlí, tak byste měli mít čas na naskenování **datapadu 5**, který leží před východem ze základny.

Jakub Holý

Cold Winter

Vyražte s námi rozplést tajemství spletitého příběhu, který začíná útěkem z vězeňské cely...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Swordfish. ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-4
■ **VÝROBCE:** VU Games ■ **RECENZE:** PLAY 9 - 88%

Jedna z nejskvělejších first-person her, která se nám za poslední roky dostala do rukou.

1. CHANG PRISON

1.1 Cells

Po úvodní animaci vás Kim požádá, abyste sledovali světlo její baterky. Pokud projdete tímto jednoduchým testem, tak vám Kim předá oblečení a lékárničku. Použijte lékárničku na doplnění zdraví a pak následujte Kim na chodbu. Zde po krátkém rozhovoru prohledejte tělo mrtvého strážného, protože tak získáte kleště potřebné k sestavení paklíče. Dál pokračujte směrem doleva. V chodbě narazíte na strážného sedícího u psacího stolu. Rychle ho zneškodněte a prohledejte. Najdete u něj klíče, díky kterým si můžete odemknout mříž vedoucí na schodiště.

Prostřílejte se do výslechové místnosti v prvním patře, ze které se po odemknutí pancéřovaných dveří dostanete do chodby plné strážných. Až je všechny postříláte, tak si otevřete skříňku na stěně, ve které najdete svazek klíčů. Pak doběhněte ke zbrojnici na konci chodby. Její dveře jsou sice zamčené, ale u topení vpravo leží na zemi kus drátu, ze kterého si můžete díky kleštím vyrobit paklíč. Pomocí něj si odemkněte mříž zbrojnice a na stole seberte útočnou pušku AK-47S. Po rozbití všech beden a doplnění zásob munice pokračujte v postupu směrem k označenému bodu.

Chodbou s několika místnostmi po stranách se prostříláte až ke dveřím, vedle kterých vidíte páku s probíjejícím proudem. Dveře vedoucí do kanceláře bohužel bez této páky neotevřete, takže musíte rozbitou podlahou seskočit o patro níž. Zde postřílejte strážné u dveří a po schodišti vyběhněte opět o patro výš.

V malé místnosti vedle schodiště zastřelte strážného stojícího u počítače, ve kterém musíte vymazat veškerá data týkající se vaší osoby. Tím bohužel spustíte alarm, takže budete muset odrazit útok několika protivníků (jeden z nich má u sebe klíče). Prostřílejte se až k hromadě nábytku na konci chodby a skrčení prolezte pod nábytkem do další chodby.

Pokračujte do kuchyně, ve které prolezete otevřeným oknem na rozlehlé nádvoří. Zde se rychle skrčte a dojděte na konec chodby vedoucí směrem doleva. Zde totiž najdete několik beden s municí. Pak dojděte zpět k oknu kuchyně a pokračujte směrem doleva. Pokud u sebe máte nějaké kousky drátu, tak si připravte paklíč. Pomocí něj se totiž dostanete do zamčené chodby, kterou můžete proklouznout do zad kulometného hnízda. Jakmile postříláte vojáky u kulometu, tak pomocí něj můžete postřílet všechny zbývající protivníky na nádvoří. Úroveň pak dokončíte tím, že projdete velkými dveřmi do krátkého průchodu.

1.2 Courtyards

Připravte se na to, že jakmile proběhnete prvními vraty v úrovni, tak se dostanete na nádvoří plné protivníků. Co nejrychleji si najděte nějaký bezpečný kryt v rohu nádvoří a všechny protivníky postřílejte. Z levého konce nádvoří by se pak mělo několik vojáků pokusit o protiútok, tak na ně buďte připraveni. Až bude nádvoří vyčištěné, prohledejte všechny mrtvoly a pokračujte do druhé části nádvoří, ve které najdete vrata vedoucí do úzké chodby. Chodbou proběhněte na druhé nádvoří, na kterém vás čeká další zběsilá přestřelka. Až budou všichni protivníci mrtví, doběhněte k označeným dveřím.

Po krátkém rozhovoru se otočte, protože na vás zezadu zaútočí malá skupinka nepřátel. Až jejich útok odrazíte, doběhněte k otevřené mříži na druhém konci nádvoří. Proběhněte do druhé části nádvoří, ve které najdete vchod do ubikací (nalevo od vchodu visí na stěně informace o počtu stráží). V prostoru ubikací najdete 2 ložnice. V té vzdálenější postřílejte několik vojáků a pak otevřete skříňku na stěně, ve které najdete klíče od východu z ubikací. Doporučujeme vám prohledat také všechny skříňky mezi postelemi, protože v nich najdete pár užitečných věcí.

Až budou ubikace vyčištěné, vyběhněte zamčenými dveřmi na malé nádvoří, na které vyjede z druhé strany nákladák plný vojáků. Nejprve zastřelte kulometčíka na korbě a pak postřílejte všechny zbývající vojáky. Po úspěšné čistce doběhněte k nákladáku, na jehož levé straně najdete kanystr s benzínem, díky kterému můžete začít vyrábět Molotovovy koktejly. Na pravé straně nákladáku pak otevřete schránku, ze které seberete 2 demoliční nálože. S nimi se budete muset probojovat zpět ke dveřím, které byly vaším prvním označeným cílem v této úrovni.

Až vyhodíte dveře do vzduchu, tak pokračujte k dalším označeným dveřím. Krátkou chodbou proběhněte do kuchyně, ve které vám doporučujeme nejprve navštívit skladiště napravo od vchodu (musíte použít paklíč). Pak pokračujte dál a po chvilce se dostane-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření
Křížek » Interakce s okolím
Kolečko » Výběr granátů
Čtvereček » Nabíjení
Trojúhelník » Úder pažbou
R1 » Střelba
R2 » Hození granátu
R3 » Přesné míření
L1 » Skákání
L2 » Skrčení
L3 » Sprint
Směrová šipka doprava » Výběr zbraně
Směrová šipka doleva » Použití lékárničky
SELECT » Přístup k inventoráři

te na velké nádvoří s dvojicí kulometů. Držte se stěny vpravo a postřílejte všechny vojáky. Pak doběhněte do označeného rohu, ze kterého budete sledovat přistání čínského vrtulníku. Hned po animaci doběhněte co nejrychleji k nedalekému kulometu, pomocí kterého můžete snadno postřílet výsadek z vrtulníku. Pak pomocí kulometu sestřelte také kroužící vrtulník a zničenými vraty proběhněte na poslední nádvoří, přes které se musíte prostřílet až ke Kim.

2. QUATARRA

2.1 Old Town

Třetí úroveň začíná na chodbě domu, který slouží jako vaše základna. Vaším prvním úkolem je umístit 3 bezpečnostní kamery na označená místa v okolí domu. Vyběhněte tedy na ulici a začněte rozmisťovat kamery. První kameru umístíte snadno. Abyste se dostali k dalším dvěma označeným místům, budete muset rozbít pár beden a odtáhnout velký kontejner. Až budou všechny kamery na svém místě, tak se vraťte do domu a promluvte si s Kim. Během rozhovoru uvidíte, jak na ulici před domem vchází ozbrojený protivník. Vyběhněte zpět na ulici a až protivníka z animace zastřelíte, vyběhněte označenými dveřmi na velké náměstí.

Na náměstí narazíte kromě spousty řadových protivníků také na 2 těžké kulomety. K jejich umlčení můžete využít velké červené barely s benzínem, které po pár zásazích ochotně explodují. Až budou protivníci na vzdálenějším konci náměstí mrtví, použijte jeden z kulometů k odražení několika protiútoků. Teprve až když bude na náměstí definitivní klid, vyběhněte po jediném dřevěném schodišti na ochoz nad náměstím. Dírou ve zdi na konci ochozu projděte do domu, ve kterém musíte po poničeném schodišti vběhnout do nejvyššího patra. Zde najdete místnost s popraskanou podlahou, která se pod vámi ochotně propadne.

Dírou v podlaze seskočte do místnosti v sousedním domě. Seběhněte až do přízemí, kde najdete označeného informátora. Během rozhovoru s informátorem seberte papír s adresou, který visí na stěně. Na konci rozhovoru vám informátor předá klíče, kterými si odemknete dveře vedoucí na ulici. Venku pokračujte směrem doprava a po krátké animaci postřílejte všechny protivníky v okolí malé kavárny. Až bude kolem klid, tak se porozhlédněte po páčidlu (jedno leží pod lešením a druhé najdete v kavárně za pultem). Po jeho sebrání můžete vylézt na lešení, po kterém se dostanete na terasu se zásobami munice.

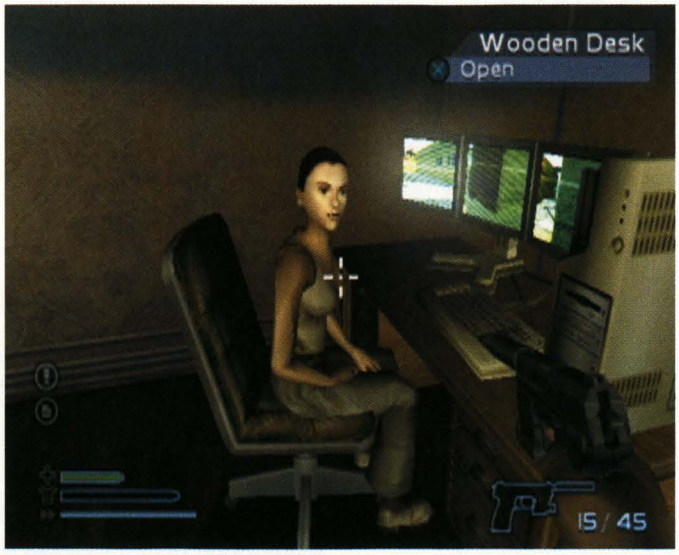
Nyní se musíte prostřílet až do uličky vedoucí na náměstí. Zde najdete označený poklop, který můžete díky páčidlu odtáhnout. Slezte do kanálu a doběhněte do kruhové haly, ve které se musíte potopit do hluboké šachty. Spojovacím kanálem proplavte co nejrychleji do další kruhové haly, ze které se musíte prostřílet k žebříku vedoucímu na ulici. Zde stačí doběhnout k označeným dveřím, které vedou do novější části města.

2.2 New Town

Vaším prvním úkolem je dostat se k hotelu Pyramisia. Cesta novým městem je naštěstí poměrně lineární, takže byste neměli mít s hledáním hotelu problémy. Stačí se držet přímého směru a po chvilce se úzkými uličkami prostřílíte až k zářícímu neonovému nápisu Pyramisia (ve slepých bočních uličkách ale najdete spoustu zajímavých předmětů, takže byste je neměli ignorovat). Dveře hotelu jsou bohužel zamčené, takže budete muset najít jinou cestu, kterou se dostanete dovnitř. Hra vám naštěstí automaticky označí nedaleký vstup do kanalizace, ke kterému se určitě snadno prostřílíte.

Po odtažení poklopu slezte do kanalizace, ve které musíte doběhnout až do místnosti s kovovou konstrukcí. Zde slezte po žebříku na zem a pod konstrukcí proběhněte do haly, ve které musíte zatáhnout za páku na stěně vpravo. Díky zablokování odtoku se kanalizace zaplaví vodou a vy můžete zatopeným potrubím proplavat až k úzké trubce, kterou se dostanete do sklepa hotelu Pyramisia (trubka je jinak příliš vysoko a pokud kanalizaci nezatopíte, tak se do ní nedostanete). Ve sklepě nejprve prohledejte gauč, ve kterém najdete klíče od sklepa. Pak doběhněte k zamčené skříňce, u které najdete kleště potřebné k výrobě paklíčů.

Po prohledání sklepa vyběhněte do přízemí, kde musíte po likvidaci



správce hotelu sebrat z věšáku na stěně klíč od Hassanova apartmá. Pak vyběhněte až do druhého patra, kde musíte najít apartmá číslo 5. Pomocí klíče z věšáku v přízemí si odemkněte jeho dveře a doběhněte až do ložnice, ve které objevíte po odsunutí postele malý sejf v podlaze. Otevřete ho a uvnitř najdete prospekty z nedalekého nočního klubu. Seběhněte zpět do přízemí a vstupní halou se prostřílejte před hotel. Na ulici pokračujte směrem doleva a po chvilce se probojujete k označenému vchodu do nočního klubu.

Promluvte do interkomu a dveře nočního klubu se odemknou. Uvnitř doběhněte až do hlavního sálu, kde vás čeká přestřelka s početnou skupinkou nepřátel. Rozhodně si najděte nějaký vhodný kryt, protože nepůjde o nic příjemného. Vaším hlavním cílem je schodiště, které vede do prvního patra. Zde narazíte na druhou skupinku nepřátel. Proběhněte na terasu vpravo a z ní přeskočte na protější terasu. Tak se dostanete svým protivníkům do boku. Až je postřílíte, tak doběhněte do koupelny, ve které úroveň končí.

2.3 Compound

Začínáte před řeznictvím, jehož okolí musíte prohledat. To je velmi jednoduché, protože stačí doběhnout do nedaleké označené chodby. Pak pokračujte dál a přeběhněte na druhou stranu široké ulice. Po schodišti vyběhněte na ochoz, po kterém se můžete prostřílet až do místnosti s dvojicí těžkých kulometů. Ty můžete použít k vyčištění ulice od protivníků (nezapomeňte postřílet také všechny protivníky, kteří vyběhnou na několik balkónů nedalekého domu). Až bude na ulici klid, seskočte na zem a pokračujte dál směrem k označenému bodu.

Na konci ulice je umístěno nepříjemné kulometné hnízdo. Kulometčíka se zbavte pomocí granátu a pokračujte k žebříku, u kterého konečně najdete Hassana. Po jeho smrti seberte plány opřené o zeď a dvojici sledovacích zařízení. První z nich můžete umístit do rozvodné skříně, u které Hassan před svou smrtí něco kutil. Vraťte se ke kulometu na konci ulice a pomocí něj postřílejte novou skupinku protivníků. Zvláštní pozor si dávejte na granátníka, který je vyzbrojen velmi nepříjemným granátometem.

Podobná skupinka na vás čeká také o pár desítek metrů dál. Prostřílejte se až k řeznictví ze začátku úrovně. Po krátkém rozhovoru s Kim seberte dvojici nálož a pokud chcete, tak máte k dispozici i odstřelovačku. Zadním východem vyběhněte na terasu, ze které máte výhled na starou známou ulici. Po ní se musíte probojovat až k označenému domku s generátorem (Kim vás bude sice krýt, ale rozhodně nedokáže postřílet všechny protivníky). Umístěte na generátor obě nálože z řeznictví a odběhněte na označené místo.

Po explozi a krátké animaci vyběhněte ze svého úkrytu a postřílejte skupinku vojáků, kteří jsou rozmístěni kolem nákladáku na konci ulice. Dál pokračujte k označeným dveřím. Pokud chcete splnit nepovinný úkol, tak pokračujte do uličky napravo od dveří a po žebříku vylezte ke druhé rozvodné skříni, do které musíte umístit sledovací zařízení. Pak se vraťte k označeným dveřím a vejděte do skladiště.

3. SALAH'S DEN

3.1 Warehouse

Doběhněte zhruba do středu skladiště. Na jednom z regálů u levé stěny vidíte žebřík, po kterém můžete vylézt až na vrchol regálu. Po dalších regálech přeskákejte až k bedně na munici, ve které najdete časovanou nálož. Seskočte na zem a doběhněte k označené popraskané zdi, kterou můžete pomocí časované nálože vyhodit do vzduchu (pokud nejprve doběhnete k popraskané zdi, tak vám hra bednu s náloží označí). Dostanete se do sklepa, ve kterém se musíte porozhlédnout po hromadě beden, za kterými je schovaná mříž ventilační šachty.

Vstup do šachty si uvolníte pácidlem. Šachtou pak musíte prolézt do místnosti s generátorem, kterou se dostanete do dlouhé a klikaté chodby plné nepřátel (při boji s nimi si dávejte pozor na všudypřítomné výbušné barely, které by vás mohly zle popálit). Po chvilce se probojujete až k vězení, ve kterém drží nepřátelé Kim. Dveře jsou ale zamčené, takže budete muset najít klíč. Prostřílejte se až do kontrolní místnosti s několika monitory. Na jednom z nich uvidíte, jak vchází skupinka nepřátel do skladiště.

Na stěně vidíte skříňku, ve které najdete klíče od vězení. K tomu se ale budete muset opět probojovat, protože směrem od skladiště na vás zaútočí početná skupinka nepřátel. Až je postřílíte, tak pokračujte do vězeňského bloku. Prostřílejte se až do haly s několika celami a vejděte do té označené. Kim už je bohužel pryč, ale nechala vám v cele přístroj na dekódování elektronických zámků. Pokračujte směrem k dalšímu označenému bodu a pomocí přístroje z cely si otevřete označené dveře. Také můžete navštívit nedalekou zbrojnici, která je samozřejmě plná munice.

V prostoru archívu se budete muset prostřílet několika kancelářemi plnými protivníků. Hned v první místnosti s několika počítači se připravte na skupinku protivníků, kteří vám po krátké přestřelce vpadnou do zad. Dalším nepříjemným bodem je velká kruhová hala. Až jí vyčistíte, tak použijte dekódovací přístroj na označené dveře a během jejich odemykání se připravte na útok početné skupinky nepřátel, která přijde stejnou cestou jako vy. Nakonec proběhněte několika chodbami až do místnosti, ve které se propadnete podlahou o patro níž.

3.2 Distribution

Začínáte ve sklepě, ze kterého zdánlivě nevede žádný východ. Řešení je jednoduché. U jedné stěny vidíte dřevěné podpěry, které musíte podtrhnout. Díky tomu se do sklepa zřítí několik trámů, po kterých můžete vyběhnout o patro výš. Vyběhněte na chodbu a pokračujte k výtahu, u kterého uvidíte krátkou animaci s vrtulníkem. Po ní vyběhněte na strop výtahu a vyskočte z něj na žebřík, po kterém můžete opět vylézt o patro výš. Zde se připravte na přestřelku s početnou skupinkou protivníků, kteří jsou rozmístěni na malém dvorku se zaparkovaným nákladákem (pozor na kulomet na jeho korbě).

Až bude dvorek vyčištěný, tak můžete pokračovat ke dveřím na konci chodby, které si odemknete pomocí dekódovacího zařízení. V následující chodbě vás čeká prakticky to samé. Dvorek plný protivníků je ale o něco rozlehlejší, takže vám vřele doporučujeme použití odstřelovačky. Po odemčení dalších elektronicky zamčených dveří se budete muset dostat skrze hořící skladiště a hořící chodbu až ke kanceláři, jejíž dveře jsou bohužel zablokované. Jděte tedy do protější místnosti a po žebříku vylezte o patro výš. Ventilací se pak dostanete do kanceláře, ve které najdete kromě hlídkujícího protivníka také důležité dokumenty ležící na psacím stole.

Dveře na chodbu jsou zablokované židlí. Odtáhněte ji někam stranou a na chodbě pokračujte směrem doprava. Díky magnetické kartě z kanceláře můžete odemknout dveře na konci chodby. Dostanete se do další hořící chodby, kterou se musíte prostřílet až ke dveřím vedoucím do skladiště. Až se budou odemykat, tak se připravte na útok skupinky protivníků, kteří vás napadnou zezadu. Ve skladišti nejprve postřílejte všechny protivníky a pak umístěte 2 sledovací zařízení na označené nákladáky.

Třetí nákladák je v zavřené garáži, takže jí musíte nějak otevřít. Po schodišti u vchodu vběhněte na ochoz, po kterém musíte dojít až k budce na druhé straně haly. Prostřílejte se dovnitř a zatáhněte za páku se svítícím červeným světlem. Po animaci s explozí třetího nákladáku se prostřílejte k jeho hořícím troskám a dírou v podlaze seskočte do podzemí, kde úroveň končí.

3.3 Perimeter

Před sebou vidíte bedýnku, ve které najdete časovanou nálož. Seberte jí a použijte na proražení díry ve zdi. Touto dírou se dostanete do kanalizace, kterou musíte doběhnout až ke dvířkům, za kterými vidíte chodbu zablokovanou několika prkny. Prkna rozbijte a jeskyní doběhněte ke dveřím, které vedou na schodiště. Až na schodiště vejdete, tak se dívejte směrem nad sebe, protože na malém ochozu nad schodištěm stojí protivník, který vám s velkou chutí vyprázdní svůj zásobník do zad. Pokračujte k východu z malého skladiště, a velkou halou se prostřílejte do chodby, ve které vidíte vpravo žebřík, po kterém můžete slézt do širokého potrubí.

Potrubí vede skrze staveniště plné protivníků. Vždy nejprve postřílejte protivníky po stranách výkopu a pak postupujte dál. Probojujte se až na konec potrubí, kde můžete přes staveniště přeběhnout do starých katakomb. Zde vás čeká několik skupinek protivníků, které byste měli likvidovat z bezpečné vzdálenosti. Na scéně se totiž budou pravidelně objevovat posily, takže zbrklý postup vám rozhodně nedoporučujeme. Podobné to bude ve velké jeskyni, na jejíž druhé straně je umístěno kulometné hnízdo.

Z jeskyně vyběhnete na starý arabský hřbitov. Zpočátku bude vypadat velmi klidně, protože protivníci

na vás čekají až u označeného bodu. Jakmile se k němu přiblížíte, připravte se na dost zběsilou přestřelku. Kromě opravdu hodně početné skupinky nepřátel na velkém prostranství buďte připraveni také na několik záludných protivníků, kteří vás napadnou zezadu. Až bude kolem relativní klid, začněte opět postupovat směrem k označenému bodu.

Na druhém konci prostranství narazíte na další skupinku nepřátel, mezi kterými je také velmi nepříjemný raketometčík. Až bude celé skupinka zneškodněna, tak se chopte těžkého kulometu, pomocí kterého musíte sestřelit malou helikoptéru kroužící nad hřbitovem. Na závěr celé úrovně pak musíte doběhnout k označenému nákladáku, u kterého se po delší době setkáte s Kim.

4. SETECH INDUSTRIES

4.1 Quarry

Hra pokračuje v nedalekém dole, což mimo jiné znamená, že začínáte s prázdným inventářem. Postřílejte několik protivníků kolem nejbližších chatrčí a pak dojděte k chatrči s plechovým přístřeškem. Pokuste se na něj vyskočit a až se přístřešek zhroutí, tak po něm vylezte na střechu a dírou seskočte dovnitř. Na stěně najdete páčidlo a štípačky. Pomocí páčidla si pak otevřete jedno z oken a pokračujte k hlavní části základny, která je obklopena elektrickým plotem.

Vaším dalším úkolem je vypnout proud, který napájí plot. Možností máte hned několik. Buď můžete odstřihnout zdroj na levém konci plotu, nebo můžete střelit do rozvodné skříně, kterou

vidíte nad vstupní bránou. Až bude proud vypnutý, použijte štípačky a prostřihněte si díru v plotu. Následuje klasická přestřelka, ve které musíte vyčistit tábor před vámi od nepřátel. Po úspěšné čistce vejděte do domku u vstupní brány a střelte do plynových zásobníků v kuchyni. Po jejich explozi můžete dírou ve zdi projít k označenému nákladáku, který musíte prozkoumat.

V nákladáku najdete kromě magnetické karty také kleště, díky kterým můžete opět začít vyrábět paklíče. Proběhněte zničeným domem zpět na hlavní silnici a pokračujte směrem ke druhé bráně. Před ní je umístěn minomet, takže byste se měli stále pohybovat. Až se prostřílíte k bráně, tak si jí otevřete pomocí karty z nákladáku. Cesta za bránou je ale zaminovaná, takže dál pokračujte podél plotu, který vidíte za cestou. Touto oklikou se dostanete nad další část tábora, který je plný protivníků.

Prostřílejte se až k další velká bráně, u které je umístěn minomet. Až se zbavíte jeho obsluhy, doběhněte k nedalekému velkému domku, do kterého se dostanete dírou v podlaze (pod domkem najdete žebřík). Po doplnění zásob munice a jiných zajímavých věcí doběhněte k minometu, nad kterým vidíte dřevěný nápis, který můžete shodit podtržením jeho podpěry. Na druhé straně se prostřílejte až k nadchodu, po kterém musíte přeběhnout na protější nástupiště.

Po nástupišti pokračujte až k výtahu a po příjezdu vlaku postřílejte všechny protivníky, kteří z něj vystoupí (mají zajímavou výzbroj). Pak sjeďte nákladním výtahem do podzemí a pokračujte do obrovské jeskyně, ve které musíte přeskočit zábradlí a po žebříku vylézt k malé budce. Prostřílejte se dovnitř a doběhněte až ke kontrolnímu panelu, kterým si vysunete můstek spojující 2 strany jeskyně. Nakonec se budete muset probojovat na druhou stranu můstku, kde najdete dveře vedoucí do nitra základny.

4.2 Labs

Doběhněte ke vchodu do místnosti, ve které vidíte dvojici skafandrů. Napravo do skafandrů je malá dekontaminační místnost, ve které se musíte očistit. Pak se boxy se skafandry automaticky otevřou a vy si můžete jeden z nich obléci. Vyběhněte v něm ven na chodbu a dojděte k velkým dveřím, které se vám automaticky otevřou. V dekompresní komoře pak chvilku počkejte na vyrovnání tlaku a pokračujte do poničené haly. Dál pokračujte chodbou v pravé části haly.

Do místnosti s počítači vůbec nevstupujte a rovnou pokračujte směrem doprava. Kuchyní plnou protivníků se musíte prostřílet do chodby s dvojicí místností s prosklenými stěnami. Nejprve jděte do místnosti vlevo a ze skříňky na stěně seberte klíč. Pak běžte do druhé místnosti a na velké bedně seberte pojistku. Tuto pojistku pak vložte do označené rozvodné skříně a pomocí klíče ze sousední místnosti si odemkněte dveře, které vedou do malé místnosti s dvojicí ventilů. Použijte oba ventily a uhaste tak oheň v místnosti s počítači.

Nyní se můžete přes sousední místnost a místnost s počítači vrátit až do poničené haly, ve které jsou nyní funkční dveře, u nichž na začátku úrovně klečel zoufalý technik. Dostanete se do kruhové chodby, kterou se musíte po krátké animaci prostřílet až k označenému komunikačnímu panelu. Po rozhovoru s Kim pokrčujte do chodby spojující 2 laboratoře. Postřílejte všechny protivníky v laboratořích a pokračujte do dveří na konci chodby. Doběhněte až do místnosti údržby, kde najdete na stolku vpravo pojistku. Tu pak použijte na rozvodnou skříň v rohu místnosti.

Vraťte se do chodby s laboratořemi a v laboratoři vpravo slezte do ventilační šachty v podlaze. Prolezte až do chodby, ve které musíte po několika bednách vylézt do další ventilační šachty. Tou se dostanete až do kruhové místnosti s výtahem. Nejprve postřílejte všechny protivníky a pak si otevřete kryty všech 4 rozvodných skříní. Aktivujte je v pořadí 21 až 24 (na rozvodnou skříň 22 musíte nejprve použít kondenzátor, který najdete ve skříňce mezi skafandry). Pokud jsou všechny rozvodné skříně aktivní, tak můžete vyjet výtahem o patro výš.

Buďte připravení u dveří výtahu, protože na vás ve vyšším patře čeká dvojice protivníků s plamenomety. Chodbou obklopující výtah se prostřílejte do velké haly, která je plná protivníků. Prostřílejte se na schodiště naproti vchodu a ve vyšším patře se probojujte k označeným dveřím kanceláře. Uvnitř seberte klíč ze skříňky na stěně a pomocí něj si odemkněte skříň, ve které najdete přístupovou kartu. Doběhněte zpět k výtahu a až sjedete o patro níž, tak proběhněte označenými dveřmi. V chodbě s ohněm pokračujte po rozhovoru s Kim do dveří vpravo (pokud na sobě nemáte skafandr, tak si pro něj doběhněte k výtahu) a prostřílejte se až do místnosti s ventily. Otočte s nimi a po uhašení ohně doběhněte do označeného výtahu.

4.3 Sublevels

Až vyběhnete z výtahu, běžte chodbou směrem doprava. Doběhněte až k zamčeným dveřím a počkejte si, až je protivníci v místnosti otevřou. Postřílejte je a pokračujte do skladiště za kanceláří, ve kterém najdete pár časovaných náloží. Vraťte se až k výtahu a pokračujte směrem do hořící části chodby. Po otevření elektronicky kontrolovaných dveří pokračujte k označeným dveřím, kterými se dostanete do jeskyně vedoucí k hale s pumpami. Průchod k pumpám je ale bohužel zavalen, takže budete muset najít nějakou jinou cestu.

Doběhněte k mrtvému technikovi a v jeho kufříku najdete klíč. S ním se vraťte zpět na chodbu a pokračujte směrem doleva. Na konci chodby jsou zamčené dveře, kolem kterých hoří několik beden. Proklouzněte kolem ohně a dveře si odemkněte technikovým klíčem. Pokračujte do místnosti s ventily, kterými spustíte hasicí systém. Stejnou cestou se vraťte do chodby a prostřílejte se až k označené mříži vedoucí do ventilace. Ventilační šachtou pak prolezte až do jedné ze 2 hlavních čerpacích stanic.

Až postřílíte všechny protivníky v hale, postupně navštivte obě místnosti s pumpami. Na všechny 4 označené pumpy umístěte časované nálože a po zničení poslední z nich se připravte na další souboj v hlavní hale. Až postřílíte všechny protivníky u vchodu do spojovací chodby, touto chodbou proběhněte do druhé čerpací stanice. Zde se opakuje prakticky stejný postup. Nejprve vyčistěte halu a pak zničte 4 zbývající pumpy. Jejich ničení bude ale tentokrát trochu komplikované. V zatopené místnosti totiž budete muset k pumpám přeskákat po troskách,

protože ve vodě probíjí elektřina. Ve druhé místnosti s pumpami pak buďte připraveni na velmi dotěrnou dvojici protivníků s plamenomety.

Po zničení poslední pumpy se vraťte zpět do haly a vběhněte na ochoz v prvním patře. Jakmile projdete do chodby, tak uvidíte, jak se hroutí podlaha. Seskočte do zatopené chodby a zatopenou chodbou proplavte do haly, ve které musíte pokračovat do výtahové šachty vlevo. Pod vodou moc času nestrávíte, takže byste neměli mít problémy doplavat k žebříku ve výtahové šachtě, na kterém úroveň končí.

5. BLACK MARKET

5.1 Approach

Další úroveň začíná v úzkém kaňonu. Seberte odstřelovačku ležící u skály vlevo a pod zničeným autem proklouzněte k vodopádu. Po liánách těsně před ním vyšplhejte na skalní římsu, ze které musíte dál pokračovat po pěšince nalevo do vodopádu. Až se dostanete ke kovové konstrukci, tak se připravte na první souboj s odstřelovači. V celé úrovni jich je celkem 9 a jejich střelba je velmi účinná. Asi vám nemusíme říkat, že ideální zbraní pro jejich likvidaci je právě odstřelovačka.

Doběhněte na konec kaňonu, kde musíte skočit do malé tůňky. Dál budete pokračovat podvodním tunelem, který tvoří hotové bludiště. Naštěstí je zde snadné řešení. Sledujte světlo, které vás dovede až k východu. Až vylezete z vody, tak postřílejte všechny protivníky v úzkém kaňonu a po skalních římsách pak vyskákejte až k nepřehlédnutelnému zátarasu. Dál postupujte směrem doleva, kde si můžete vybrat směr dalšího postupu. Obě cesty ale vedou ke stejnému táboru, ve kterém vám po likvidaci všech protivníků doporučujeme sebrat raketomet a několik raket. Budou se vám totiž hodit.

Za táborem kaňon opět pokračuje. Kromě odstřelovačů si zde ale dávejte velký pozor také na raketometčíky, jejichž rakety vám v úzkém kaňonu dokáží pěkně znepříjemnit život. Prostřílejte se až k jeskyni, který začíná v pravé stěně. Touto jeskyní se totiž dostanete na silnici, která vede k nepřátelské základně. Na silnici před vchodem do základny ale stojí tank, na jehož zničení budete potřebovat několik raket. Po zničení tanku a likvidaci všech protivníků doběhněte ke vchodu, vedle kterého vidíte malé jezírko. Skočte do něj a podvodním tunelem proplavte do malé jeskyně, ve které najdete cestu vedoucí do základny.

5.2 Valley

Začínáte na schodišti nad přistávací plochou pro vrtulníky. Nejprve vám doporučujeme vyběhnout nahoru a seshora se můžete pokusit postřílet protivníky na ploše pod vámi. Několik vám jich ale určitě proklouzne, tak si nezapomínejte kontrolovat také schodiště. Až bude na ploše klid, seběhněte dolů a prohledejte nepřátelský tábor. Dál pokračujte po silnici vedoucí směrem k označenému bodu. Po chvilce dorazíte k elektřinou nabitému plotu, který musíte deaktivovat.

Dál budete postupovat směrem doprava. Připravte se na velmi početnou nepřátelskou jednotku, která na vás už po prvních výstřelech bezhlavě zaútočí. Vaší prioritou by měla být hlavně rychlá likvidace raketometčíka, který během boje tvrdí muziku. Až útok nepřátel odrazíte, tak můžete doběhnout až k dvojici označených generátorů. Umístěte na ně časované nálože a pak se vraťte zpět k bráně. Buďte ale připravení na fakt, že k bráně se blíží směrem od přistávací plochy další skupinka nepřátel.

Až projdete bránou, nepřekračujte linii, kterou vyznačuje několik dřevěných zátarasů. Za touto linií na vás totiž začnou pálit velmi účinné automatické kulomety. Musíte tedy co nejrychleji proklouznout na schodiště, které vidíte ve skále vlevo. Vyběhněte až na můstek, který je samozřejmě také pod palbou kulometů. Vaší jedinou šancí je co nejrychleji přeběhnout na budovu přímo před vámi. Dírou ve střeše seskočte dolů a označeným vypínačem deaktivujte automatické kulomety.

Jakmile vyběhněte ven, budete napadeni další skupinkou nepřátel. Postřílejte je přímo z domku nebo z jeho střechy a dál pokračujte směrem k automatickým kulometům. Přes označený most se dostanete na začátek širokého kaňonu, který je plný protivníků, schodišť a můstků. Je jedno, jestli budete postupovat po zemi nebo po skalních římsách. Vaším cílem je každopádně koryto prudké řeky, nad kterým je vztyčen padací most. Až postříláte protivníky na druhé straně, tak seskočte do řeky a zatopenými tunely proplavte až k vyzděnému východu na druhé straně.

Až vyběhnete do velké jeskyně, tak se připravte na divokou přestřelku. Po umlčení nepřátelského odporu postupujte směrem k označenému bodu a jeskyní proběhněte až na střelnici. Zde nejprve umlčte další skupinku protivníků a v zadní části střelnice se pak porozhlédněte po stolku, na kterém leží časovaná nálož. S ní pak pokračujte k označenému bodu, na který musíte nálož umístit. Po prorážení díry ve zdi postřílejte všechny protivníky na velkém prostranství a seběhněte k označenému kontejneru, ve kterém je umístěn navigační systém Octopus.

Zezadu odstraňte jeho kryt a na klávesnici zadejte 2 hesla. Dále budete muset deaktivovat 2 rakety. Jednoduše vylezte po žebřících k označeným místům a zneškodněte jejich navigační systémy a detonátory (jeden navigační systém zničit nejde, ale to nevadí). Až splníte svůj úkol, tak odběhněte na označené místo a sledujte nepovedený start obou raket. Na závěr úrovně pak budete muset zastřelit obchodníka se zbraněmi a všechny jeho zbývající muže.

6. WINTERLONG

6.1 Monitoring Station

Po skalní římse se prostřílejte až na začátek jeskyně. Do té ale nevstupujte, protože je to ta těžší cesta. Místo postupu osvětlenou jeskyní vyběhněte protrženým oplocením na úzkou skalní římsu, po které se dostanete až do jeskyně s odstřelovačkou a zásobami munice. Pokračujte dál a pomocí odstřelovačky byste měli snadno vyčistit prostor před nepřátelskými ubikacemi (pozor si dejte hlavně na kulometčíka). Pak seběhněte ke vchodu na ubikace a prostřílejte se k rampě vedoucí do prvního patra (v přízemí rozhodně prohledejte ložnici, ve které najdete spoustu zajímavých věcí).

V prvním patře se prostřílejte až do místnosti s několika židlemi. Na stěně zde určitě nepřehlédnete skříňku, ve které visí na háčku klíč od zadního východu. Tímto východem se dostanete na velké prostranství za ubikací. Doběhněte k malému domku, ve kterém seběhněte po schodišti ke stanici obrovského dopravního výtahu. Přivolejte si ho a až

vyjedete do horního skladiště, tak se prostřílejte ke dveřím vlevo. Několika místnostmi pak proběhněte až k označené radarové stanici, před kterou vás čeká další přestřelka.

Prostřílejte se až na plošinu nad vámi. Z ní pokračujte po skalní římse k radaru (v jeskyni před radarem najdete bedny s několika časovanými náložemi). Umístěte na radar první nálož a po žebříku slezte na točité schodiště, po kterém seběhnete až k zamčeným dveřím strojovny. Pokračujte do nedaleké chodby, která vás dovede do kontrolní místnosti. Postřílejte všechny protivníky a na označené místo umístěte druhou nálož. Cestou ven seberte ze skříňky na stěně klíč od strojovny, do které musíte umístit poslední nálož. Pak doběhněte až na označené místo nedaleko radaru a po jeho explozi pokračujte ke vchodu do skladiště.

Prostřílejte se do vstupní komory, ve které si musíte pákou v boční místnosti otevřít dveře vedoucí do skladiště. Při postupu skladištěm si dávejte pozor nejen na protivníky na ochozech nad skladištěm, ale také na malé skupinky, které budou do skladiště vybíhat z bočních dveří. Na stěně vlevo nepřehlédněte skříňku s klíči, protože dveře vedoucí k lanovce jsou zamčené. Celá úroveň končí ve chvíli, kdy se dostanete k označené kabině lanovky.

6.2 Supply Depot B-16

Při jízdě lanovkou vám doporučujeme pomocí odstřelovačky likvidovat protivníky na okolních plošinách (a také ve druhé kabině lanovky). Až dorazíte k první zastávce, seberte páčidlo ležící na zemi u východu z lanovky a uvnitř zastávky se prostřílejte do kontrolní místnosti. Použitím označeného vypínače lanovku znovu aktivujete a můžete pokračovat v jízdě. Před pokračováním v cestě vám ale doporučujeme navštívit skladiště, které najdete v nižším patře zastávky.

Lanovka vás doveze až do velmi rozsáhlého skladiště. Nejprve zlikvidujte vojáky v okolí kulometu vpravo a pak pomocí kulometu odrazte protiútok, který přijde směrem od označeného bodu. Až když bude kolem klid, začněte postupovat skladištěm směrem ke svému cíli. Postup skladištěm je velmi lineární, takže se můžete v klidu soustředit na boj (bohužel narazíte na spoustu protivníků s raketomety).

Nakonec se probojujete až ke dveřím na ochozu nad skladištěm. Projděte do další dlouhé chodby, která slouží jako skladiště. Až z ochozu postřílíte všechny v odhledu, seběhněte k označenému kontrolnímu panelu, u kterého se dozvíte, že musíte najít přístupovou kartu. Mezi bednami se prostřílejte až ke dveřím, které vedou do oddělené části skladiště. Zde se prostřílejte k označeným dveřím, na které musíte umístit dekódovací přístroj. Během odemykání dveří odrazte několik nepřátelských útoků a v malé kanceláři pak seberte přístupovou kartu, díky které se dostanete do velkého nákladního výtahu.

6.3 Core

Poslední úroveň začíná v podobném stylu, v jakém skončila ta předchozí. Dostáváte se do další chodby plné beden, kterou se musíte prostřílet až na její slepý konec. Zde se otočte, protože vedle nákladního výtahu se otevřely dveře vedoucí do dalšího skladiště. Prostřílejte se k nim a po jednom ze schodišť vyběhněte na ochoz, který se táhne po obvodu celé haly. Postupujte směrem k označenému bodu, který vás dovede až k řídící místnosti bezpečnostní služby. Prostřílejte se ke vchodu, na který musíte použít dekódovací přístroj.

Během dekódování musíte samozřejmě odrazit několik nepřátelských protiútoků. Až budou všichni protivníci mrtví, tak vběhněte do řídící místnosti a absolvujte zdlouhavou proceduru, během které si velký skener ve středu místnosti nasnímá všechny potřebné údaje. Pak vyběhněte po ochozu do další místnosti, ve které najdete ve skříňce na stěně klíč od zbrojnice. Až vyběhnete z řídící místnosti, pokračujte doprava a ve zbrojnici najdete skříňku s několika časovanými náložemi. Ty budete potřebovat ke zničení reaktoru, takže vás návštěva zbrojnice nemine.

Pokračujte k označenému zornicovému skeneru, který nyní můžete použít. Krátkou chodbou se dostanete do sálu s reaktorem. Ještě před jeho zničením ale budete muset postřílet všechny protivníky a deaktivovat 2 bezpečnostní zámky. Ve výklencích po obvodu haly najdete 2 žebříky. Jeden vede dolů a druhý nahoru. Po obou se dostanete do krátkých chodeb, které vedou k šachtě s reaktorem. Před vstupem do šachty ale musíte deaktivovat bezpečnostní laserovou síť. Toho docílíte tím, že všechny otočné panely na stěně natočíte do vodorovné polohy. Jakmile jsou lasery deaktivované, tak se můžete dostat k označenému panelu, který si otevřete pomocí páčidla (pokud žádné nemáte, tak jedno najdete ve spodní chodbě).

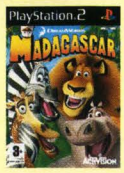
Po deaktivování obou bezpečnostních zámků se vraťte do haly s reaktorem a prostřílejte se ke kontrolní místnosti u východu. V ní najdete na kontrolním panelu spínač, kterým si otevřete dveře vedoucí k reaktoru. Prostřílejte se až do centrální haly, ze které můžete vstoupit k reaktoru. Až se k němu prostřílíte, tak umístěte na 4 označená místa časované nálože ze zbrojnice. Pak opusťte halu a co nejrychleji se probojujte do nákladního výtahu, ve kterém celá úroveň začínala.

Jakub Holý

Madagascar

Lev, zebra, hroch a žirafa se vydávají na strastiplnou cestu...

INFO



■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Toy for Bob ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

S novým animákem přichází samozřejmě i nová hra - spolu se čtyřmi zvířátky se postavte nástrahám ostrova i New Yorku.

1. KING OF NEW YORK

Jako zebra Marty budete muset na začátku úrovně najít 3 karty se symbolem zebry. Sebráním poslední karty se aktivuje Martyho kopání. Vykopněte bránu vedoucí do další části zahrady a doběhněte až k Alexovu výběhu. Jako Alex musíte nejprve posbírat 3 karty se symbolem lva. Po sebrání poslední z nich může Alex začít používat dvojitý skok, díky kterému pak určitě snadno proskočíte všemi 7 obručemi, které se ve výběhu objeví. Po splnění tohoto úkolu vyskákejte na nejvyšší věž ve výběhu.

Opět jako Marty si prorazte další bránu a zahradou doběhněte až ke Glorii. Jejím úkolem je porazit v závodě na 2 kola skupinku pštrosů. Základem úspěchu je sbírání chilli papriček, které Glorii urychlují a aktivují její útok (když je Glorie předkloněná a nabere rychlost, tak může likvidovat své protivníky i balíky slámy). Velmi důležité je také využití zkratky, na kterou narazíte těsně před cílem (zkratka začíná stěnou z balíků slámy, kterou nemůžete přehlédnout).

Pokud Gloria svůj závod vyhraje, tak můžete pokračovat k tučňákům. Jako jeden z nich se naučíte používat rybářský prut. Nejprve musíte nachytat 4 modré rybky. Jednoduše zamiřte co nejblíže jedné z nich a nahoďte udici. Tlačítko podržte tak dlouho, dokud se na návnadu nechytí jedna z rybek. Pak co nejrychleji tlačítko pusťte a pokud jste byli dost rychlí, rybka je vaše. Pokud chytíte rybku jiné barvy, musíte začít znovu. Po chytání zelených a červených rybek začněte v okolí bazénku lovit předměty označené v pravém horním rohu obrazovky. Posledním předmětem je kýbl, který vozí na svém vozíku uklízeč.

Po úspěšném lovu budete muset doběhnout k Melmanovi, který si stěžuje na čistotu svého výběhu. Vaším posledním úkolem v úrovni je vyčistit výběh v nepříjemném časovém limitu. V horní části obrazovky vidíte nejen ubíhající čas, ale také počet předmětů, které ještě musíte odstranit.

2. MARTY'S ESCAPE

Nejprve musíte stejně jako v první úrovni najít 3 karty se symbolem zebry. První 2 vám dají slon a velbloud. Pak si prorazte bránu vedoucí do další části zahrady a po likvidaci strážného (stačí ho jednou zezadu kopnout) pokračujte k nosorožci, který vám dá třetí kartu. Zneškodněte druhého strážného (tentokrát si musíte útok dobře načasovat) a vraťte se k místnosti, ve které vidíte zlatý klíč. Díky nové speciální schopnosti se do místnosti můžete protáhnout nízkou dírou vedle okna. Seberte klíč a doběhněte s ním k nedaleké bráně, kterou si Marty automaticky odemkne.

V další části zahrady následujte tučňáka a cestou likvidujte všechny strážné (pokud se jim nemůžete dostat do zad, tak kopněte do odpadkového koše nebo vozíku, protože tyto speciální předměty strážné snadno zneškodní). Tučňák vás dovede k bráně, za kterou se dostanete nízkým tunelem vlevo (použijte plížení). V další části zahrady využijete kromě kopání do předmětů také další trik. Pokud se plížíte za zídkou, tak vás strážný ne její druhé straně nemůže vidět.

Dalším šikovným trikem je aktivace sloupu s amplionem (stačí do něj kopnout). Jakmile totiž začne amplion hrát, nejbližší strážný ho přijde vypnout. Strážného pak zlikvidujete nedalekým košem a můžete doběhnout až k uklízeči, ze kterého po kopnutí získáte druhý klíč. Vraťte se s ním do předcházející části zahrady, kde musíte zneškodnit zbývající strážné. Pak použijte klíč na bránu, která vede do oddělení opic. Zde oběhněte zprava nedalekou opičí klec a z druhé strany kopněte na dvojici strážných vozík.

Po prokopnutí brány pokračujte doprava a z uklízeče dostaňte třetí klíč. S ním se probijte k zamčené bráně, která vede do oddělení medvědů. Zde vás čeká hlavně využití triku s ampliony. Nakonec se dostanete až k hlavní bráně, kterou hlídá početná skupinka strážných. Vyhýbejte se lovcovým střelám a postupně použijte vozík a 2 odpadkové koše. Až zbude jen lovec, tak na něj použijte vozík nalevo od brány vychutnejte si závěrečnou animaci úrovně.

3. N.Y. STREET CHASE

V první fázi úrovně si zahrajete jako Alex. Utíkejte ulicí a proskakujte barevnými kruhy, které jsou dost velké na to, abyste je nepřehlédli (na vyšší kruhy doskočíte z nákladáků a autobusů). Kruhy vás dovedou až k muzeu, kde na vás čekají policisté. Vaším úkolem je zlikvidovat 6 z nich. A jak na to? Svým řevem musíte dostat policisty nad jeden z kanálů, do kterých automaticky spadnou. Pak pokračujte v cestě ulicemi. Hra vás navede až na místo, kde se setkáte s Glorií a Melmanem.

Jako Glorie sbírejte chilli papričky, díky kterým můžete snadno likvidovat auta na ulici (stejně jako u Alexových kruhů jde o bonus). Po nějaké době uvidíte ve středu ulice první kartu s obrázkem hrocha. Co nejrychleji posbírejte všechny 3 karty, díky kterým můžete začít používat speciální útok s dvojitým výskokem. Cestou ulicí používejte tento útok na odrážení policistů. Pokud narazíte na policejní zátaras, použijte chilli papričky a prorazte si cestu. Pokud se dostanete na jednu z frekventovaných křižovatek, tak jednoduše prokličkujte provozem na druhou stranu.

Až se probijete ke zbytku skupinky, tak vás čeká poslední část úrov-

ně, kterou budete absolvovat jako Melman. Ten se nesmí vůbec dostat na ulici, takže se může pohybovat jen na autech a na plošinkách nad ulicí. Jízdou na střeše autobusů byste se měli bez problémů dostat ke 3 kartám se symbolem žirafy. Po sebrání poslední z nich získá Melman schopnost létat jako vrtulník. Díky tomu můžete přeskakovat mezi jednotlivými plošinkami. Pokud jsou plošinky příliš daleko od sebe, tak se poohlédněte po proudu páry, který vás vynese do výšky. Vaším cílem je muzeum, u kterého na vás čeká Marty.

4. PENGUIN MUTINY

Doběhněte na první rozcestí a pokračujte doleva. V úzké uličce mezi bednami musíte zneškodnit prvního námořníka. Jednoduše se do něj sklouzněte a pak ho dodělejte druhým úderem. Přes nízké bedny se dostanete ke kleci, vedle které leží na palubě klíč. Seberte ho a po odemčení klece zatrubte na trumpetu. Po krátké animaci proklouzněte potrubím na jeho druhý konec a další trubkou opět přivolejte zbývající tučňáky. Pokračujte směrem na pravobok a po chvilce se probojujete k druhému potrubí.

Potrubím proklouzněte k jeřábu, který musíte použít na vyčištění přední paluby od námořníků (jednoduše námořníky jednoho po druhém naházejte do moře). Pak k sobě přivolejte zbytek jednotky a pokračujte potrubím do strojovny. Tlačítkem si otevřete dveře vedoucí do sousední místnosti, do které si musíte přivolat zbytek jednotky. Pokračujte do následující chodby, ve které musíte nejprve otevřít dveře vedoucí na záchod a pak musíte pokračovat do kontrolní místnosti, ve které tlačítkem na stěně přeplníte záchody.

Seberte klíč ležící uprostřed místnosti a vraťte se na chodbu, kde musíte zavřít dveře za námořníky. Pak seběhněte po schodech ke dveřím vedoucím k vysílačce. Až si je odemknete, tak můžete přivolat svou jednotku, se kterou budete pokračovat na střední část paluby. Zde doběhněte až k bedně, ze které se vykutálí několik koulí. Použijte je na zneškodnění námořníků a jednu z nich hoďte také do potrubí, které vede k jeřábu. Pomocí jeřábu pak odstraňte dalších 5 námořníků, které musíte naházet do moře.

Pomocí jeřábu zvedněte také bednu s hákem, která blokuje průchod vedoucí k hlavní nástavbě. Pak dopravte pomocí jeřábu všechny 3 tučňáky ke 3 zeleným tlačítkům. Díky tomu můžete vyběhnout ke vchodu do nástavby, u kterého musíte zatroubit na trubku. Uvnitř se probojujte do jídelny, ve které musíte co nejrychleji proklouznout k uspávací pistoli. Postřílejte 8 námořníků (každý z nich potřebuje nejméně 2 zásahy) a pokračujte do potrubí v rohu místnosti. Dostanete se do kajuty, kde musíte nejprve skočit do bedny přímo naproti potrubí. V bedně pak můžete sebrat klíč ležící vedle lovce.

Vraťte se do jídelny, kde si nyní můžete odemknout dveře vedoucí do ložnice. Probojujte se až ke schodišti, u kterého můžete opět zatroubit na svou jednotku. Na palubě pak vylezte po žebříku na můstek, kde vás čeká závěrečný boj úrovně. Co nejrychleji popadněte uspávací pistoli a začněte průběžně likvidovat lovce (měli byste mít stále přehled, kde se zhruba pohybuje). Během souboje s lovcem musíte zneškodnit celkem 6 námořníků. Na závěr pak 4x zasáhněte lovce a máte vyhráno.

5. MYSTERIOUS JUNGLE

Z pláže se probojujte mezi kraby do údolí, ve kterém musíte vyskákat až k římse s papouškem. Po rozhovoru s ním se probojujte zpět na pláž, kde musíte svým řvaní postupně otevřít všechny škeble. Ze 6 z nich vypadnou perly, které musíte donést papouškovi. Ten vás za odměnu pustí dál a vy se dostanete k vodopádu. Vaším dalším úkolem je vyskákat po skalních římsách až na jeho úplný vrchol. Zde si promluvte s včelí královnou, která vám zadá další úkol. Jeho splnění je velmi jednoduché. Musíte včelí dělnice dovést ke 3 červeným květinám, které rostou všude po okolí (doběhněte ke včelímu hnízdu a v časovém limitu pak doběhněte k jedné z kytek.

Včelí královna vám po splnění úkolu za odměnu zpřístupní stezku vedoucí hlouběji do džungle. Vyhněte se všem agresivním modrým kytkám a seběhněte až na palouček s červenou kytkou, která zesílí váš hlas. Po několika skalních římsách pak vyskákejte na palouček plný hub. Zde bude vaším úkolem uhlídat alespoň 4 houby, které se pokouší odnést velmi dotěrní šváby (pokud je švábů hodně, tak můžete palouk vyčistit pomocí červených kytek). Pokud úkol splníte, tak se musíte po větvích plných pavouků probojovat až na palouk, kde se setkáte se zbývajícími členy party.

6. SAVE THE LEMURS

Jako Marty začínáte na dně vysoké jeskyně, kterou budete muset vyskákat až do koryta říčky z úvodní animace. Abyste se dostali ke svému cíli, budete muset kopnutím shodit několik velkých kamenných monolitů, které vám po svém pádu vytvoří krátký můstek. Až se dostanete ven z jeskyně, tak budete muset zachránit 4 malé lemury před silným větrem. Před větrem se kryjte za kusy skály a postupně posbírejte všechny lemury označené šipkou (pokud je skála příliš nízká, tak se nezapomeňte přikrčit). Pak proběhněte světlou jeskyní do další části úrovně, ve které budete muset stejným způsobem zachránit 5 lemurů.

Alex začíná v podobné jeskyni jako Marty. Jeho protivníky jsou ale hyeny, které musíte zasáhnout celkem třikrát. Alex je ale naštěstí velmi šikovný skokan, takže s ním můžete velmi rychle vyskákat až na nejvyšší skalní římsu, ze které vede východ přímo do džungle. Zde budete muset dělat doprovod skupince lemurů. Na odrážení útoků nepřátel používejte manga, protože ty hyeny zlikvidují jediným zásahem. Pokud vám protivníci neunesou všechny lemury, úspěšné zakončení úrovně vás nemine.

7. JUNGLE BANQUET

Tato úroveň je dost specifická. Vaším úkolem je totiž získat 10 pokrmů, přičemž se budete muset přepínat mezi jednotlivými členy vaší skupinky. Přepínat se můžete u barevných totemů, které najdete hned na několika místech. A proč byste se měli přepínat? Některé speciální úkoly totiž můžete splnit jen jako konkrétní postava. Jako Gloria nejprve posbírejte 3 karty, díky kterým získáte schopnost útočit její obrovskou zadnicí. Pak běžte k mrkvovému poli, na kterém musíte v časovém limitu zachránit alespoň nějakou mrkev před útoky krtků (použijte na ně útok z výskoku). Na pláži pak musíte po prorážení cesty rozbít v časovém limitu všechny hromady melounů.

Dál pokračujte jako Alex, který musí nejprve oslovit včelí královnu. Té pak v časovém limitu ukažte všechny kytky, které se budou kolem vás postupně ukazovat (postupně vyskáčete až k jeskyni na nejvyšší římse). Pak pokračujte do jeskyně, kde musíte pomocí hub zopakovat melodii, kterou vám hra přehraje. Posledním Alexovým úkolem je najít jeskyni, ve které musí v časovém limitu posbírat stanovený počet cibulek (dávejte si pozor na pavouky, kteří se vám pokusí zralé cibulky ukrást).

Jako Melman musíte nejprve posbírat všechny 3 příslušné karty a s pomocí nového speciálního útoku pak odrazíte útoky švábů na hromadu kokosů. Nakonec jsme si nechali Martyho. Ten se sebráním 3 karet naučí dvojitý skok, díky kterému dokáže na pláži zopakovat všechny skoky oranžové žáby. Měly by vám zbývat 3 pokrmy. Doběhněte za lemurem v úvodní části úrovně a ten vám postupně ukáže všechny lokace, na kterých se zbývající pokrmy nalézají (pokrm na skluzavce může sebrat jen Marty).

8. COMING OF AGE

Začínáte jako Melman a vaším prvním úkolem je zničit všechny líhně červů, kteří pomalu ničí posvátný strom. Doběhněte až k první plošince, na které vidíte hromadu kokosů. Přeskočte na ní a pomocí kokosů zničte všechny líhně. Pokračujte po stromu směrem nahoru a ničte stále početnější skupinky líhní. Připravte se ale na útoky ptáků, které vám vše zkomplikují (líhně se budou obnovovat, takže se nesmíte nechat ptáky rozhodit). Ptáky můžete naštěstí sestřelovat podobně jako líhně pomocí ořechů.

Až strom zachráníte, tak pokračujte do části lesa, ve které musíte pomocí bomb zničit 4 líhně červů v zemi (jednoduše odhadněte sílu hodu tak, abyste líheň zasáhli). Při cestě k dalším hromadám munice využijte stoupajících proudů, které poznáte podle vznášejícího se listí. Po zničení všech líhní následuje část úrovně, ve které musíte jako Gloria získat nejméně 30 bodů v daném časovém limitu (čím je krtek světlejší, tím víc bodů za něj získáte). Nakonec musíte opět jako Melman doskákat na druhý konec údolí, ve kterém se musíte vyhýbat Alexovi (opět nezapomeňte využívat stoupající proudy).

9. BACK TO THE BEACH

Na pláži začínáte jako Gloria. Nejprve vám doporučujeme porozhlédnout se kolem a rozbít všechny balvany s pomocí chilli papriček. Na ochozu nad mořem díky tomu najdete první část majáku. Druhou najdete, když projdete jeskyní naproti moři na tajnou římsu. Kvůli třetí části musíte oslovit prase postávající na pláži. To vám dá za úkol rozbít v časovém limitu 14 beden, které se před vámi postupně objeví. Časový limit naštěstí platí pro každou bednu zvlášť, takže času máte poměrně dost. Také kvůli čtvrté části musíte oslovit prase na pláži. Tentokrát ale musíte útokem ze vzduchu v časovém limitu rozmáčknout 5 krabů (prvním útokem je otočíte a druhým rozmáčknete).

Dál pokračujte jako Melman. Oslovte lemura pod skalním obloukem a naházejte další lemury ze 3 různých pozic na skálu s pátou součástkou. Pro další si pak doběhněte na levý konec pláže, kde se díky proudu vzduchu dostanete na skalní římsu. Z ní seskákejte pro šestou součástku, která leží na jedné ze skalních věží. Pro sedmou součástku pak musíte přeskákat po několika skalních sloupech nad okrajem moře.

Poslední 3 součástky musíte získat jako Marty. Nejprve proběhněte do jeskyně, před kterou vidíte ceduli se symbolem zebry. Uvnitř si promluvte se starým známým divokým prasetem. To vám dá za úkol zneškodnit v časovém limitu 6 želv, které ničí jeho ovocný strom (každé stačí 2 zásahy). Dál pokračujte do jeskyně naproti moři, kterou vám zpřístupnila Gloria. Předposlední součástka leží na nízké skalní lavici naproti vchodu. Poslední součástku pak musíte vybojovat na ukecaném krokodýlovi (krokodýli porazíte tím, že poskakujete kolem a až se váš protivník unaví, tak do něj můžete bez obav kopnout).

10. MARTY TO THE RESCUE

Před vámi je předposlední úroveň, ve které bude vaším prvním úkolem doběhnout v časovém limitu na druhý konec nepříjemné překážkové dráhy. První překážkou jsou propasti, které byste měli překonávat dvojitým skokem. Další překážkou jsou propletené liány, pod kterými se musíte proplížit. Kromě otravných modrých kytek pak narazíte ještě na pavučiny, které se rozplynou, jakmile zlikvidujete všechny pavouky v jejich blízkosti. Po krátké animaci následuje hra, ve které musíte jako malý lemur v časovém limitu nasbírat 30 kousků ovoce. Není to těžké, protože se stačí vyhýbat všem ostnatým kouskům ovoce a pavoukům.

Po další krátké animaci musíte v časovém limitu doplavat na druhý konec divoké říčky (zde stačí využívat všech urychlujících proudů). Pak následuje jeskyně, ve které musíte jednoduše doskákat na její druhý konec (na likvidaci pavouků můžete použít ostnaté plody). Nakonec vás pak čeká závod s krokodýlem. Opět využijte všechny urychlovací proudy a držte se svého protivníka. Ten by měl těsně před koncem zpomalit, takže pokud budete dostatečně blízko, dostanete se před něj.

11. FINAL BATTLE

Závěrečný souboj hry začíná fází, ve které musíte porazit 15 hyen. Naštěstí hned na začátku získáte schopnost útočit svými drápy, takže půjde o velmi jednoduchý úkol. Ve druhé fázi musíte přeskakovat po plošinkách kolem vůdce smečky a pokud na vás zrovna neútočí, tak na něj můžete házet manga (pomocí nich můžete sestřelit také všechny ptáky, kteří vašemu protivníkovi pomáhají). V poslední fázi souboje se pak musíte vyhýbat všem útokům vůdce smečky. Ten se po chvilce unaví a jakmile začne zhluboka oddechovat, můžete na něj zaútočit. Rozhodíte ho také řevem posíleným tajemnou rudou květinou.

Jakub Holý

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natočení kamery
Křížek » Skákání
Čtvereček » Útok
Kolečko a trojúhelník » Speciální schopnosti

Stolen

Na přiblblé strážné byste asi stačili sami, ale s tím ostatním vám rádi pomůžeme.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Hip Interactive ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Blue 52 ■ **RECENZE:** PLAY 8 - 52%

Nemůžeme říct nic lepšího, než že Stolen je odfláknutá a občas i přímo hloupá hra.

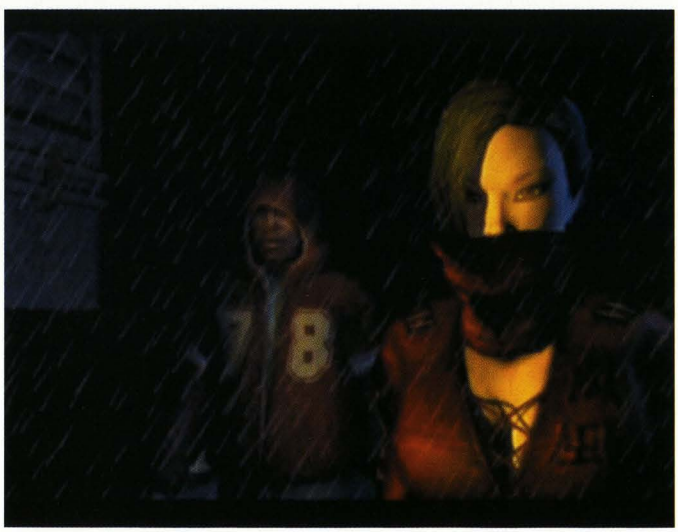
V rámci zjednodušení návodu nejsou v textu uvedeny názvy kradených předmětů a namísto plného názvu světových stran jsou použity zkratky (například SV = severovýchod, JZ = jihozápad).

MUSEUM

Rozběhněte se po střeše, za zatáčkou přeskočte prohlubeň a kotoulem proklouzněte pod ventilací. Na konci střechy vyskočte na trubku a odrazte se na protější střechu. Po dopadu se přikrčte a slezte na okraj. Přeručkujte doleva, vylezte do sousedství (nad billboardem) a vyšplhejte po stěně nalevo. Vyskočte na stříšku, z ní se odrazte na blízkou „hrazdu" a dále na terasu vedlejší budovy. Dveřmi napravo vstupte do objektu.

Přistupte ke zdi vedoucí napravo od díry v podlaze a přitisknuti na stěně projděte k lékárničce, ležící na protějším konci chodby. Seberte ji, dřepněte a seskočte dírou do nižšího patra. Přeběhněte ke „světélkující stěně", vyběhněte po ní a odrazte se k hromadě beden. Z ní vyskákejte na „ochoz". Z konce přeskočte k protější zdi a po římse přeručkujte na levý okraj. Seskočte, proběhněte chodbičkou a vyjděte na terasu.

Přistupte k lanu a sjeďte po něm. Po dopadu na střechu seberte před vámi ležící Tracker a přitiskněte se v dřepu ke strojovně napravo. Zprava se přibelhá strážný. Počkejte, až se otočí zády, a přikulte se k němu. Okraďte ho a odkulte se zpět ke strojovně. Vyberte v inventáři Tracker. Označkujte Trackerem (dále jen „označkujte") stráž. Až se bude vzdalovat, překulte se k hromadě beden na levém okraji střechy. Ve vhodné chvíli vylezte po bednách, u billboardu nalevo přeskočte na hrazdu a z ní na střechu strojovny. Dejte pozor na hlídku a přeskočte na sousední budovu, z jejíž střechy seberte Sonic Emitter (dále jen Emitter). Vpravo od potrubí seskočte k plotu. Seberte ze země Emitter, vyskočte na bednu u oplocení a vystřelte jeden Emitter za záda hlídky stojící za plotem. Zvukem Emitteru odlákejte strážného a přeskočte plot. Přikrčeni se překulte ke strážnému a okraďte ho. Bleskově se překulte zpět a schovejte za hromadou beden. Přitisknuti k bednám vystřelte další Emitter nalevo do rohu oplocení, přilákejte jím stráž a za jejími zády se odkulte do zadní části lokace. Přeskočte plot a vylezte do výklenku. Seberte lékárničku a blízkým poklopem vstupte do ventilace.



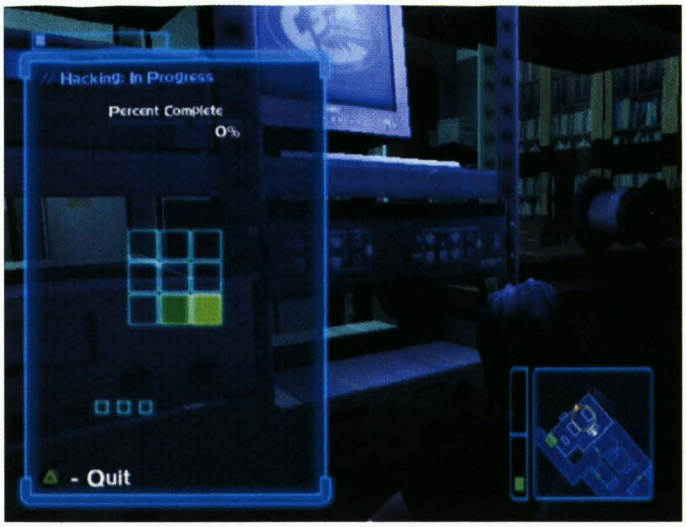
Prolezte šachtou, seskočte do skladu a vyberte obsah skříně u dveří. V protějším rohu seberte lékárničku a paklíčem odemkněte dveře (levým analogem vyberte příslušný „zoubek" a udržte ho v „zelené poloze"). Vstupte do chodby.

V zatáčce seberte Tracker a na konci chodby zaregistrujte kameru. Označkujte ji. Podél levé stěny se přesuňte k předposlednímu oknu a počkejte, až se kamera otočí napravo (viz radar). Přeběhněte podél levé stěny ke kameře a se zády na zdi projděte na konec chodby. Seberte Emitter, u dveří napravo vyzkoušejte sonar a zkuste si hvízdnout. Pak vlezte do blízkého otvoru ventilace.

Před koncem šachty si všimněte průhledu nalevo. Z pohledu první osoby mrkněte do místnosti se strážným. Jakmile bude odcházet na opačnou stranu místnosti, vylezte rychle z ventilace a přidřepněte k nejbližšímu stolu. Počkejte, až stráž projde okolo. Obejděte stůl a vyprázdněte jeho zásuvku. Otočte se, překulte k centrálnímu stolu a přitisknuti u něj počkejte na příchod hlídky. Jakmile bude procházet okolo, obejděte nepozorovaně zleva stůl a z opačného konce seberte sošku. Až hlídka projde podél jižní stěny, prohledejte zásuvku stolu (nalevo). Ve vhodné chvíli se překulte za záda strážného a oberte ho. Rychle se schovejte za blízký stůl, v závislosti na pohybu hlídky jej obejděte a v jihozápadním rohu místnosti vlezte do ventilace.

Uvnitř seberte Nullifier. Seskočte do místnosti s měkkým dopadem. Nullifierem sestřelte stropní světlo. Zapněte noční vidění a v bezpečí tmy (kamera vás nezaregistruje) prohlédněte zásuvku stolu. Vyprázdněte také šuplík druhého stolu a odemkněte dveře. Poté jimi opusťte místnost.

Před vámi se pohybuje strážný. Jakmile se otočí zády, překulte se na levou stranu chodby, seberte lékárničku a na levém konci vstupte do skladu. Vyprázdněte plechovou bednu a spínačem na regálu zapněte vzdálený terminál. Nepozorovaně se k němu přemístěte a cestou si všimněte skříňky, stojící vlevo od okna strážnice. Hackněte terminál. Levým analogem navolte a poté potvrzením akce stáhněte mapu sousední oblasti. Následně navolte ovládání dveří. Opakováním zobrazených sekvencí zpřístupněte vchod napravo od terminálu. Uložte hru! Přemístěte se ke dříve zmíněné skříňce a ze stínu nalevo (u stolu) hvízdněte. Dříve, než se přibelhá vyplašený strážný, vyberte skříňku a přitiskněte se k úzké zdi vpravo od okna. Vystřelte na východní zeď Emitter a jakmile okolo projde strážný, zabzučte jím. Rychle oberte strážného a odkulte se k terminálu. Ve chvíli, kdy uvidíte skrze dvojici oken chodbou se vracejícího strážného, znovu zabzučte Emitterem. Tím zdržíte stráž. Vejděte do strážnice, seberte v ní ležící trojici předmětů a opusťte místnost. Prozkoumejte sonarem chodbu za dveřmi vpravo od terminálu a pokud bude v ní se pohybující hlídka na odchodu, vejděte. Pozor - jestliže se vám nezdaří akce s bezpečnostní kartou,



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb/pohled (ve 1st person)
Pravý analog » Kamera/zoom (ve 1st person)
Křížek » Skok/kotoul/vytažení vzhůru/odraz od zdi
Čtvereček » Použití předmětu/krádež/přidušení soupeře
Trojúhelník » Útok/fotka (ve 1st person)
Kolečko » Přikrčení/seskok/tichý dopad
L1 » 1st person
L2 » Hvizd/aktivace Emitteru
R1 » Přitisknutí ke zdi
R2 » Běh po zdi
R3 » Centrování pohledu
Šipky nahoru, dolů » Pohyb v inventáři
Šipka vpravo » Noční vidění
Start » Herní volby/statistika/úkoly
SELECT » Mapa

nepoužijte „Restore Game" k obnovení hry, neboť v tom případě po hvizdu u skříňky strážný spustí poplach. V případě nutnosti restartu je třeba naloadovat poslední uloženou pozici. To platí většinou i v budoucích situacích, takže nezapomínejte průběžně ukládat hru.

Za dveřmi vyčkejte ve stínu nalevo, než přijde stráž. Jakmile bude odcházet, následujte ji a oberte. V půli chodby se přitiskněte do stínu u zdi a vyčkejte, až se hlídka vzdálí. Překulte se na konec chodby a počkejte na návrat hlídače. Ihned poté, co se otočí k odchodu, se překulte ke dveřím nalevo a odemkněte je (v případě potřeby akci přerušte a schovejte se v koutě před vracející se hlídkou).

V místnosti se spáčem vyprázdněte skříňky nalevo. Okraďte spáče, vyberte bednu vpravo od výtahu, ze stínu u západní stěny seberte lékárničku a u severní stěny Tracker. Hned vedle (v regálu) se nachází počítač. Hackněte jej, stáhněte mapu a aktivujte výtah. Přikrčte se u regálu a vyčkejte, až stráž znovu usne. Přivolejte výtah.

Poblíž výtahu seberte Nullifier a vyprázdněte kontejnery v SZ rohu. Projděte podél zdi na východ a na půli cesty seberte ve stínu pohozenou lékárničku (pohybujte se stínem). Podél zdi se přesuňte k zamčeným dveřím na jihu a odemkněte je.

V rozvodně vyfoťte z odpovídající vzdálenosti schéma na stěně, ze země seberte Emitter a vyprázdněte skříňky. Poté se vraťte do haly.

Přeběhněte podél stěny ke dveřím na východě a vstupte do strojovny. Vyskočte u dveří na skříň a přeručkujte na jih. Za zády máte lékárničku, ležící v poli s pulsujícími paprsky. Jakmile budou paprsky zanikat, odskočte dozadu, seberte lékárničku a bleskově vyběhněte po západní stěně. Odrazte se, zachytněte u sloupu s izolátory a přeručkujte na jeho opačnou stranu. Přeskočte k JV sloupu, přeručkujte na jeho severní stranu a v okamžiku, kdy paprsky za vámi začnou mizet, odskočte. Rychle vyběhněte po východní stěně, skočte na konstrukci a přelezte do SV rohu. Seskočte k vypínači a deaktivujte bezpečnostní systém.

Odrazte se od východní stěny, přeskočte ke dveřím a na jihu místnosti vyprázdněte trojici skříněk. Opusťte strojovnu.

Překulte se ke sloupu před vámi a přitiskněte k němu zády. Vystřelte do SV rohu Emitter a přilákejte strážného. Jakmile projde okolo, oberte ho a odkulte se do centra haly. Rychle vystřelte další Emitter na západní stěnu, přivolejte jím druhého strážného a zezadu ho okraďte. Rychle projděte dveřmi na severu.

V chodbě podlezte první z trojice paprsků, vyskočte na římsu na pravé stěně a přeručkujte přes roh. Přeskočte na severní zeď, přeručkujte přes paprsky na východní okraj a odskočte na protější římsu. Za paprsky se spusťte na zem a projděte dveřmi na konci chodby.

Vyběhněte schodištěm ke dveřím (cestou seberte lékárničku). Před průchodem použijte sonar, abyste nevlítli strážnému za dveřmi do náruče. Počkejte za sloupem napravo, až přijde hlídka. Jakmile se otočí, oberte ji. V první zatáčce seberte Nullifier, vyskočte na římsu na západní stěně a počkejte, dokud pod vámi neprojde vracející se stráž. Seskočte dolů a proklouzněte na konec chodby, kde projděte dveřmi do sousední haly (sonar).

Přejděte ke vzdálenému sloupu napravo a obejděte ho, kryjíce se před hlídačem. Jakmile se bude vracet, okraďte ho. Přesuňte se k pultu na jihu a zleva ho obejděte. Hackněte systém, stáhněte mapu a otevřete dveře v předchozí oblasti (v případě potřeby přerušte akci). Počkejte, až bude hlídač otočen zády, vyfoťte obraz na jižní stěně, vyřaďte kameru Nullifierem a vraťte se na chodbu (sonar).

Vyjděte po schodech napravo, seberte ze země Emitter a projděte odemčenými dveřmi.

Přesuňte se k průhledu napravo, omrkněte sochu a protějšími dveřmi vstupte do chodby se spáčem. Nullifierem sestřelte světlo, aktivujte noční vidění, počkejte, až strážný znovu usne, a oberte ho. Odemkněte dveře vedle něj, v místnůstce za nimi vy-

prázdněte kontejner vlezte do ventilace. Při průchodu šachtou seberte dvojici předmětů.

Na konci šachty se vyvarujte hlídky v chodbě. Seskočte, schovejte se ve stínu nalevo a vyfoťte obraz na západní stěně. Jakmile ze dveří nalevo vyjde stráž, následujte ji a okraďte. Odemkněte dveře na východě, přičemž práci v půli přerušte a schovejte se ve stínu před vracejícím se strážným. Při této příležitosti jej označkujte. Jakmile se vám podaří odemknout dveře, vyčkejte, až hlídka odejde na jih, a sonarem prozkoumejte prostor za dveřmi. Pakliže v sousední oblasti se pohybující stráž bude otočena zády, vstupte do haly. Ve stínu mezi dvojicí blízkých exponátů seberte Tracker. Označkujte zdejšího hlídače. Až jeho kolega odejde, oberte muže a v příhodné chvíli hackněte terminál za druhým exponátem (monitorujte pohyb označkovaných stráží). Stáhněte mapu, deaktivujte paprsky u Budhy a seberte odsud Golden Flower.

Až druhá hlídka odejde, opusťte halu. Schovejte se ve stínu na severním konci chodby. Až muž opustí chodbu, překulte se na jih, obhlédněte situaci za rohem a schovejte se poblíž hlídače. Oberte ho a ve stínu u obrazu na severní stěně se přitiskněte na zeď. Až se druhý strážný vzdálí a zdejší hlídka se otočí zády, skočte k protější zdi. Vyfoťte obraz a vraťte se do předchozí pozice. Až kolem projde hlídka, odkulte se k jižním dveřím na konci chodby a vejděte na toalety.

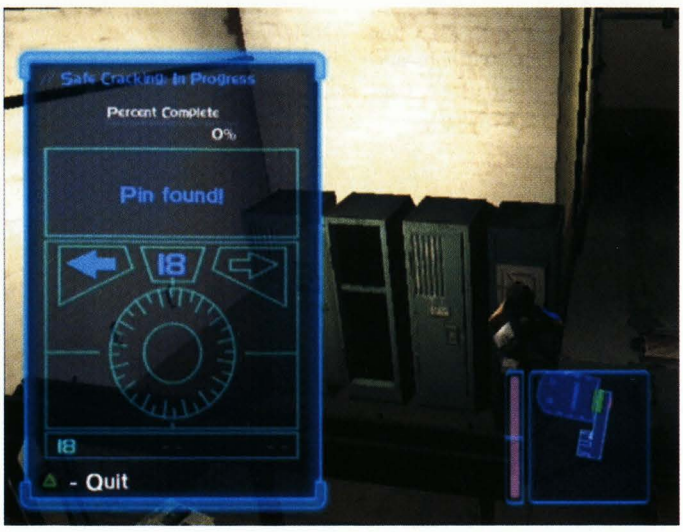
V první kabince vezměte Tracker a ve druhé vlezte do ventilace. Prolezte šachtou na sousední toalety. Z kabinky u dveří seberte Nullifier a prozkoumejte sonarem chodbu za dveřmi. Vstupte, z výklenku naproti seberte Nullifier a označkujte stráž i kameru na západě. Jděte ve stopách muže na západ, oberte ho a odemkněte jižní dveře. V půli práce se skryjte ve stínu ve výklenku na východě. Až se vám podaří odemknout, sonarem prozkoumejte místnost za dveřmi a vstupte do následující sekce. Po stranách se nacházejí schodiště. Dejte pozor na hlídku vpravo a vystoupejte po levém schodišti. Nad ním seberte Tracker a v příhodné chvíli se přemístěte do stínu v JV rohu. Až okolo projde druhá stráž, oberte ji a překulte se na opačnou stranu (k první hlídce). Okraďte chlápka a vraťte se nepozorovaně na východní stranu haly. Krýt se můžete ve stínu v „rozích" lávky. V okamžiku, kdy ve spodní části haly zhasnou pulsující paprsky, přeskočte uprostřed východní stěny zábradlí. Rychle vyskočte na vitrínu před vámi a ručkováním okolo se kryjte před zrakem hlídače. Až se dostanete na jižní stranu (strážný bude na severním konci východní lávky), přeskočte vzad na hranu ochozu, přelezte přes roh a odrazte se k podstavci s kanónem (na jihu). Obdobně přeskákejte na západní podstavec a přeručkujte na jeho vnitřní stranu v okamžiku, kdy po západní lávce projde hlídka směrem na jih. Poté přeskákejte přes SZ podstavec na vitrínu s vějířem. Až se hlídka na západě přesune na jih, vyšvihněte se na vitrínu a ukradněte vějíř.

Stráž zbystří. Sklouzněte na hranu vitríny a stejnou cestou, kterou jste sem přeskákali, se vraťte na jižní podstavec s kanónem. Kryjte se před hlídkami. Až se uklidní, přesuňte se na vykradenou vitrínu a přes paprsky přeskočte k východu. Poté, co hlídka na chodbě projde okolo dveří směrem na západ, opusťte halu a schovejte se ve výklenku na východě. Umístěte zde Emitter a počkejte, až se přiblíží hlídka. Jděte jí v patách na západ a počkejte ve stínu pod kamerou, dokud hlídač neodpochoduje na východ, k výklenku. Až projde okolo vás, vyřaďte Nullifierem kameru, přesuňte se pod oknem strážnice na sever a po sonarovém průzkumu vstupte do další haly. Skryjte se ve stínu u dveří a všimněte si stráže, přecházející mezi sloupy na severu. Přesuňte se podél stěny k západnímu ze zmíněných sloupů a ve chvíli, kdy se strážný u něj zastaví, ho oberte. Zdolejte schody na severu, vyfoťte obraz na stěně a okraďte spáče. Hackněte systém, přesuňte se na ochoz a seberte zde lékárničku a Nullifier. Až dorazí hlídač, seskočte z ochozu v prostoru u dveří a po ověření pozice označkované hlídky v sousední chodbě opusťte dveřmi halu. Překulte se do strážnice, seberte Emitter a hackněte počítač. Pomocí Emitteru, umístěného ve výklenku na chodbě, udržte hlídku z dohledu. Po nabourání se do systému odemkněte „Exit" v SZ hale a projděte k němu. Ve stínu u dveří vyčkejte, než projde vracející se hlídač. Samozřejmě je na místě i použití sonaru.

V okamžiku, kdy okolo dveří projde hlídač (směrem na sever), vstupte a schovejte se ve stínu napravo. Až půjde strážný okolo vás na jih, oberte ho, vezměte poblíž ležící lékárničku a vraťte se do stínu. Označkujte hlídače a vyfoťte obraz na západní stěně. Až okolo znovu projde hlídka (na jih), překulte se k obrazu, sestřelte stropní světlo, překulte se ke kameře na severu (podél pravé stěny), sestřelte druhé světlo a dveřmi na konci chodby projděte na schodiště.

Vyběhněte vzhůru a projděte dveřmi na střechu. Nalevo seberte lékárničku a přeskočte ke kopuli. Jejím středem vlezte do sálu se sochou samuraje. Vystřelte Emitter za záda sochy. Nastavte pohled z boku a vystihněte chvíli, kdy pulsující vrstva paprsků zhasne. Sjeďte pod ní, zastavte se a ve vhodné chvíli slaňte pod další pulsující síť. Otočte Anyu do patřičné polohy, sjeďte k samurajově hlavě a seberte z jeho čelenky drahokam (až bude stráž u východu). Jakmile sokyně spustí alarm, překulte se za nejbližší sloup a stínem se přemísťujte z dohledu přiběhnuvších stráží. Pomáhejte si vystřeleným Emitterem. Po skončení poplachu, až se hlídka v chodbě vzdálí, opusťte sál.

Proklouzněte chodbou ke dveřím na jejím konci (z mezipřistáním ve stínu na půli cesty) a vyběhněte po schodišti ke dveřím na západě. Projděte na střechu. Utíkejte před světlometem vrtulníku, vyhýbejte se pře-



kážkám (oběhnutím, proklouznutím) a dejte pozor na jámy mezi střechami. V případě potřeby doplňte zdraví lékárničkou (jednu naleznete cestou). V závěru vychutnejte video, ukončující první část hry.

PRISON

Vyberte šuplík v SV rohu a vylezte po skříňkách. Odrazte se od jižní stěny, zachytněte na potrubí a přejděte nad dopravník. Seskočte na pás, na podlahu a u vstupu do ventilace seberte lékárničku. Prolezte ventilací. Vyšplhejte na skříň u severní zdi a přelezte plot. Seskočte dolů. Vyprázdněte skříňku u dveří a skočte do díry v podlaze.

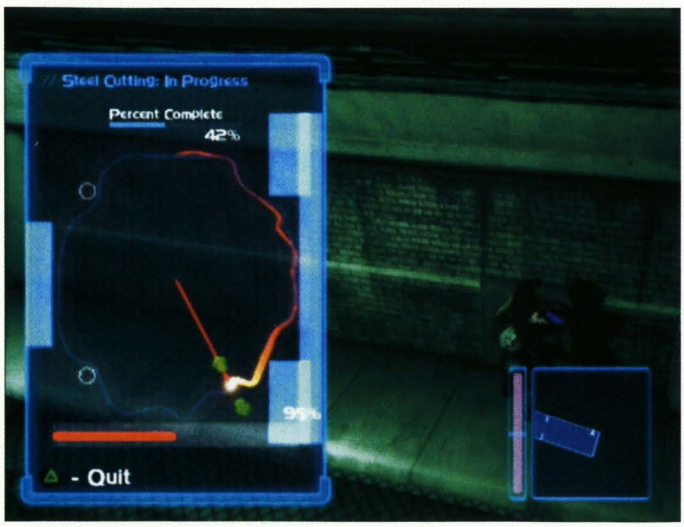
Ve stokách vyčkejte u plotu, dokud vás nemine světlo reflektoru. Přelezte zábradlí a přeběhněte k výklenku napravo. Skrčte se a schovejte za sloupem. Až vás znovu mine reflektor, prolezte dírou do další části stoky, přeskočte zábradlí a zaostřete následující sekci. Až se od vás začne vzdalovat zde se vyskytující Dron, následujte ho. Projděte opatrně dalším úsekem, hlídaným světlometem. Na konci stoky vyřízněte na vyznačeném místě otvor a prolezte odkrytým potrubím. Na jeho konci odsuňte víko kanalizace a vylezte ven.

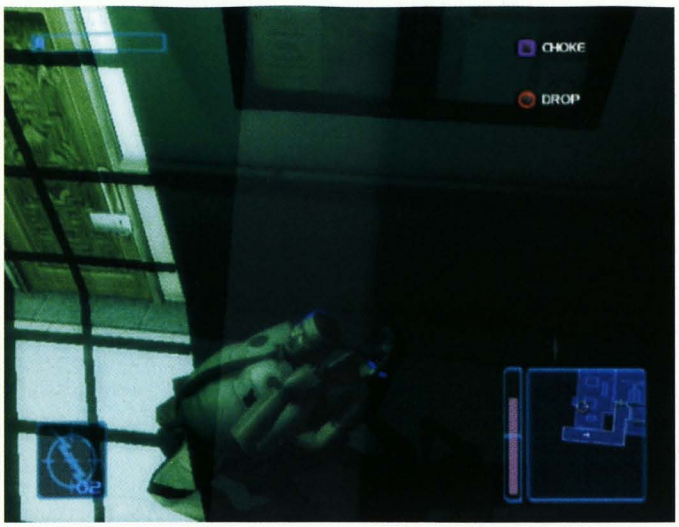
Na jihu se vytáhněte na římsu a přesuňte podél východní stěny do JZ rohu oblasti (u východní stěny se přitiskněte zády ke zdi, na severu přeskočte jámu u výpusti a v závěru přeručkujte po hraně ochozu). Seberte lékárničku, přeručkujte zpět, vylezte na přilehlé pletivo, vyskočte na potrubí a přelezte k východní zdi. Seskočte na ochoz, přeručkujte po jeho hraně k exitu a projděte jím.

Zaregistrujte spínač uprostřed jižní stěny. Aktivujte ho. Za plotem napravo sepněte druhý spínač a v jihozápadním rohu vylezte na hrazení. Přelezte na střechu přilehlé konstrukce a podél západní stěny přeskočte ke třetímu spínači. Jakmile jej použijete, otočte se, s rozběhem vyskočte na vyčnívající trubku a z ní na východně situovaný přístřešek. Přeskočte doprava na sousední stříšku, odtud na jižní zeď a po římse přeručkujte na JV. Za rohem odskočte do blízkosti lékárničky, po jejím sebrání přeběhněte podél východní stěny a přeskočte k otvoru ve zdi. Potrubím prolezte na toalety.

Přitiskněte se ke sloupu a počkejte, až strážný bude procházet okolo umyvadel (na východ). Přikulte se za něj ve chvíli, kdy zahne na sever, a oberte ho. Opatrně ho sledujte ke dveřím a odemkněte je (v půli přerušte práci a projděte dokola v patách hlídky). Odemknutými dveřmi opusťte toalety.

Umístěte Emitter na severní zeď, seberte blízký Tripwire a zahněte na jihu k řadě skříněk. Až do chodby vstoupí strážný, odlákejte ho Emitterem a vyprázdněte skříňku. Přesuňte se naproti k trezoru, Emitterem odlákejte blížící se stráž a oberte ji. Vraťte se k trezoru, opětovně zaměstnejte hlídku Emitterem a otevřete sejf. Průběžně lákejte strážného Emitterem. Po otevření sejfu vypalte Emitter do JV rohu a přilákejte stráž. Projděte za jejími zády a odejděte odsud SV dveřmi.





U nedalekého schodiště počkejte, než hlídač opustí prostor nad schody. Vyjděte vzhůru a přitiskněte se ke zdi ve stínu. Při odchodu oberte hlídku a vystoupejte o patro výše. Seberte z jedné z cel lékárničku, přejděte na konec stezky a přeskočte na trubku. Před vámi se pohybují Dron a níže situovaný strážný. Mimo jejich pohled přeskočte na protější stezku a překulte se do třetí cely. Mrkněte se ven. Až okolo propluje Dron (směrem na SZ), vyrazte ke schodišti napravo. Nahlédněte o patro níže a pokud stráž půjde na SZ, za jejími zády slezte ze schodů a překulte se do blízké cely. Až se hlídač bude vracet, oberte ho. Proklouzněte ke schodišti, do přízemí a stínem podél zdi se přemístěte do střední části haly. Seberte trojici zde ležících předmětů (pozor na Drona), z kontejnerů u protější stěny další dva a poté vylezte po schodišti. Jakmile bude hlídka z dosahu, odejděte „Exitem".

Seběhněte ke dveřím, hackněte je a projděte do haly, kde se podél levé stěny přesuňte k cívkám. Vyčkejte, než se zdejší stráž otočí zády. Jděte jí v patách (pozor na světlomet) a levým okrajem schodiště proklouzněte do stínu pod ním. Okraďte příchozího hlídače. Po odchodu strážného se překulte vzhůru po schodišti (pozor na světlomet) a na opačném konci uličky se ve stínu zastavte. Na okraji protější uličky se objeví hlídka. Až se vydá na SV, ověřte si na radaru pozici stráže v přízemí (musí se vzdalovat) a přeskočte z okraje stezky na protější. Při dopadu se přikrčte a následně překulte do stínu u nejvzdálenější cely. Hlídku, procházející okolo vás, oberte a vystoupejte o poschodí výše. Z konce uličky přeskočte na protější a v její půli se vyhoupněte na potrubí. U protější stěny seskočte na lávku a na opačném konci seskočte k otvoru ve stropu řídící místnosti. Až se hlídka v přízemí vzdálí, seskočte do velínu a sepněte šestici spínačů umístěných na zdi. Hackněte terminál, stáhněte mapu a otevřete zablokované dveře. U východu vyprázdněte kontejnery, opusťte velín a stejným způsobem jako dříve se do něj vraťte. Při tomto nepovinném repete seberte ze zpřístupněných cel šestici užitečných předmětů. Až poté znovu opustíte velín, podél pravé zdi přejděte (za zády hlídky) k cívkám. Dveřmi v protějším výklenku opusťte oblast.

V následující místnosti sestřelte světlo a skryjte se za sloupem, dokud se strážný neuklidní. Oberte trojici hlídačů, vyprázdněte dvojici zásuvek v kuchyni a západními dveřmi vstupte do chodby. U laserů se od zdi odrazte k římse na protější zdi a přeručkujte nad paprsky. Po římse jižní stěny pak přeručkujte nad druhou sérií paprsků a po seskoku projděte vchodem do dílny.

Označkujte hlídku v patře a přesuňte se ke spáči. Oberte ho, vyprázdněte trojici skříněk nalevo a přesuňte se o patro výše. Vyberte dvojici zásuvek, projděte po ochozu na jih, cestou okraďte stráž a na jihu přeskočte zábradlí. Ztlumte dopad. Seberte lékárničku a spínačem na

zdi aktivujte vzdálený terminál. Počkejte, až vzbuzený strážný zaujme pozici u schodiště, přesuňte se ke stolu napravo od něj a vystřelte na protější zeď Emitter. Odlákejte jím stráž, překulte se po schodech do stínu v SZ rohu a setrvejte, dokud okolo neprojde hlídka. Hackněte terminál, stáhněte mapu a otevřete stropní otvor. Od plechové izolace se odrazte k otvoru a šachtou prolezte na střechu.

Až se Dron vzdálí, vyprázdněte kontejner u cívek. Vyskočte na skříň a po průletu Drona se na ni vytáhněte. Přes „hrazdu" přeskočte na východ a schovejte se za deskami. Až se vzdálí blízký strážný, přelezte ke strážnému, oberte ho a ve vhodné chvíli se překulte do středu uličky, kde se přikrčte mezi svazky desek. V patách odcházející druhé hlídky projděte na konec uličky, přičemž dotyčného okraďte. Ve stínu posledního svazku se ukryjte, dokud hlídač neprojde na JZ. Dveřmi vstupte do budovy.

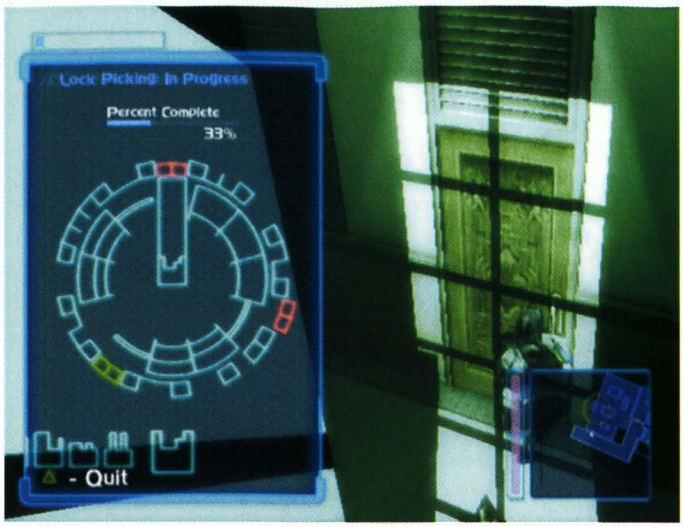
Vyčkejte, dokud okolo neprojde stráž. Následujte ji, okraďte a cestou oberte i spáče. Následujíc pohyblivou hlídku se přesuňte ke dveřím centrálního přístřešku a odemkněte je. Uvnitř klece otevřete sejf, seberte z něj Grand Tracker a uličkou na SV doběhněte k výtahu.

Oberte strážného dříve, než vyleze na schody. Na východě se na výčnělku nachází lékárnička. Až tudy prolétne světlo reflektoru, vyskočte k lékárničce, seberte ji a přitiskněte se do kouta. Jakmile tudy znovu prolétne světlo a strážný se bude nacházet na severu, překulte se z plošiny k přistávací ploše a podél stěny projděte na jih. Otvorem v hrazení se spusťte na zeď budovy.

Pod vámi se pohybují tři Droni. Snažte se jim vyhnout. Spouštějte se dolů a cestou vyfoťte trojici sejfů. První se nachází o tři patra níže, ve střední části budovy. O další patro níže se nachází druhý sejf a o další dvě poschodí níže třetí. Až slaníte, vlezte do objektu skrze okno na pravém konci terasy. V chodbě vyberte skříňky, odemkněte dveře a projděte jimi.

Sestřelte světlo a schovejte se na chodbě. Až se stráže uklidní, přesuňte se zleva k pravému hlídači a oberte ho. Otočte se k prostřednímu, okraďte jej a podél západní stěny se přemístěte za přepážku uprostřed jižní zdi. Třetí hlídka půjde omrknout JV roh. Oberte ji a skryjte se za přepážkou nalevo. Až hlídač usedne, vyprázdněte kontejner na JV, překulte se k SV dveřím a projděte do sousedství (sonar).

Označkujte hlídku a schovejte se za sloupem v centru haly. Až se strážný zastaví poblíž, ze stínu ho oberte a rychle se překulte k východním dveřím. Vstupte do chodby (sonar). Skryjte se ve výklenku na SV. Při odchodu okraďte stráž, vyřežte v protější zdi otvor a prolezte do centrály. Po obdržení informací opusťte místnost a schovejte se ve stínu u západních dveří. Za zády hlídky se přesuňte na JV konec chodby a vloupejte se do místnosti s trezorem. Seberte lékárničku napravo a přitiskněte se na jižní zeď



u sejfu. Po odchodu objevivšího se hlídače vyprázdněte sejf a po sonarovém průzkumu projděte chodbou do stínu u západních dveří. Až se hlídač přemístí na jih, vlezte na SZ do ventilace.

Na konci šachty ověřte pozici strážného v hale a tiše seskočte do strážnice. Seberte ze země lékárničku, oberte hlídače a vyprázdněte skříňku u dveří. Vyčkejte za skříňkou v JV rohu, až okolo strážnice projde halová hlídka a opusťte strážnici. Překulte se k protějším dveřím a projděte na schodiště.

Seběhněte ke dveřím do Clerical Offices a hackněte je. V kanclu za nimi se překulte k prosklené stěně, proplazte se pod průhledem doprava a ve vhodné chvíli se překulte ke stolu (pozor na stráže v sousedství). Zhasněte lampu, ze zásuvky seberte lékárničku a vyskočte oknem. Odstřelte Nullifiery dvojici Dronů, projděte po římse na západ, přeskočte na severní plošinu a odrazte se na „hrazdu". Seskočte dále na ochoz a na jeho konci vlezte oknem do budovy.

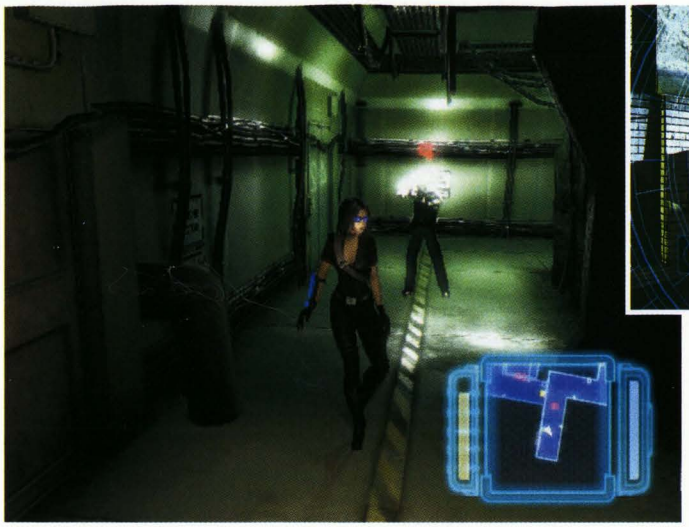
V kanclu prohledejte kontejner a otevřete sejf. Počkejte ve stínu u sejfu, dokud se neobjeví strážný. Označkujte ho a následujte. Cestou ho okraďte. Podél levé zdi se přesuňte k rohu a odtud označkujte další dva muže (za rohem a na jihu). Podle situace je oberte o dva cenné předměty (využijte stíny, případně zhasněte lampičku). Dveřmi na západě projděte do kanclu, kde seberte ze stolu Inmate List. Vraťte se do místnosti s trojicí stráží a na JV projděte dvojicí dveří na schodiště. Seběhněte a hackněte vchod do střežené oblasti.

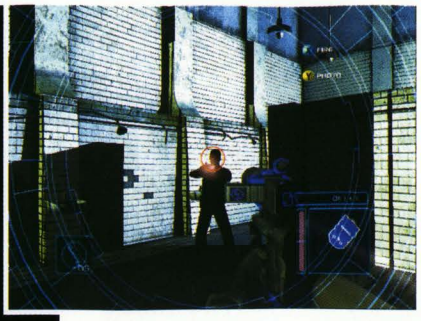
Na konci chodby vyřežte díru do zdi nalevo a prolezte šachtou do haly s Dronem. Odstřelte ho a seběhněte do spodní části haly. V chodbě na severu sejměte Drona a hackněte terminál pod schodištěm. Stáhněte mapu a odemkněte severní dveře. Jimi projděte do řídící místnosti, v níž vpravo od dveří vlezte do ventilace. Prolezte šachtou (lékárnička).

Na konci potrubí se spusťte na lano, sestřelte dvojici pod vámi se pohybujících Dronů a spusťte se k technikovi. Během časového limitu rychle zapněte všechny terminály a po střechách zdviží přeskákejte vlevo ke konstrukci se světlomety. Přeručkujte po ní zleva na nejzazší pozici a přeskočte k ventilaci. Prolezte šachtou a seskočte do řídící místnosti.

Západními dveřmi projděte do dříve navštívené haly s terminálem a spínačem vlevo od paprsků je vypněte. V chodbě vstupte do dveří nalevo. V kanclu vyprázdněte skříňku a vraťte se na chodbu. Dveřmi na jihu projděte na schodiště. Vyběhněte po schodech a hackněte zamčené dveře.

V místnosti se strážnicí dveřmi nalevo projděte na chodbu s hlídkou. Skryti před jejím zrakem se skrze díru na SV přesuňte do řídící místnosti, kde seberte systémový disk. Po spuštění alarmu se skryjte za terminálem, dokud se strážný neuklidní. Projděte stejně jako prve k ventilaci na SZ. Prolezte šachtou





a seskočte do strážnice. Opusťte ji a přeběhněte k protějším dveřím. Projděte na schodiště a vyběhněte na střechu.

Pronásledujte sokyni a uhýbejte šikmým pohybem jejím hvězdicím, jakož i světlu reflektoru. Uprostřed severní sekce přeskočte propast vpravo od lávky. Pomocí kotoulů překonávejte snížené profily a neustále měňte směr běhu. Až přeběhnete po lávce jižní sekce a dostanete se do její západní části, dejte si pozor na úsek za druhou hrazdou, kde je nutné přesnými skoky překonat sérii plošin. V závěru seskočte na hřiště.

APEK HQ

Přeskočte přes hrazdu na západní balkón, kde seberte Tracker. Přeskákejte na východní balkón a počkejte, až Dron vzlétne. Vyřežte díru do ventilace a prolezte šachtou do kanceláře. Vyprázdněte zásuvky dvou stolů a vstupte na chodbu.

Označkujte Drona napravo a zpoza rohu nakoukněte, zda se od západu neblíží stráž. Až zajde do jižních dveří a následně vyjde, následujte ji do JZ rohu (za zády Drona). Druhý strážný na SZ by v té chvíli měl být otočen na sever. Ze stínu JZ rohu označkujte oba strážné. Až bude severní hlídka odcházet a jižní odejde JZ dveřmi, překulte se ke dveřím na jihu. Vstupte do kanclu a prohledejte zásuvky čtveřice stolů. Před blížící se hlídkou se přikrčte za vzdáleným stolem. Po vzdálení se hlídek opusťte kancl, přemístěte se do JZ rohu a jakmile ze dveří vyjde hlídka, oberte ji. Vstupte do JZ místnosti a vyberte dvojici trezorů. Skrýt se můžete ve stínu u nástěnného sejfu. Po opuštění kanceláře se přesuňte na sever. Oberte zdejší hlídku a schovejte se ve stínu naproti severních dveří. Až hlídka odejde na západ, odemkněte dveře a vstupte do místnosti.

Oberte spáče a prohledejte zásuvku nalevo. Vystřelte Emitter do SV rohu, vyskočte na skříně u východní zdi a vyhoupněte se na trubku. Na jejím konci tiše seskočte na zem, seberte lékárničku a schovejte se v SZ rohu. Až stráž vykročí od plotu, překulte se ke dvojici skříní a použijte na nich umístěné spínače. Vraťte se do úkrytu a vyčkejte, až hlídka znovu vykročí od oplocení a severní hlídka na chodbě půjde na západ. Rychle vylezte na skříň, odlákejte stráž Emitterem, seskočte ke dveřím a opusťte místnost. Počkejte v protějším výklenku, dokud nebude čistý vzduch, a za zády Drona projděte ke dveřím na JV. V kanclu vlezte do ventilace a prolezte jí na balkón. Vyskočte napravo na plošinu, seberte Nullifier, odrazte se od zdi na lešení a z jeho horní části přeskočte na sousední konstrukci. Nahoře přeskočte přes nosník lampy na sousední balkón a vstupte do objektu.

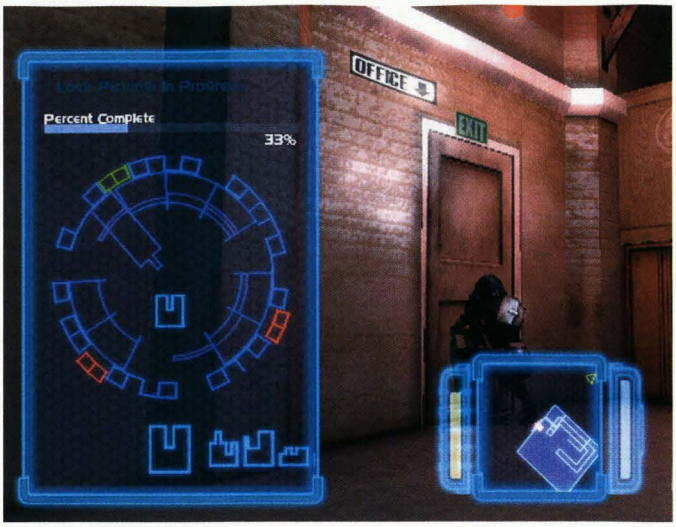
V potemnělé místnosti sestřelte západní světlo a umístěte Emitter v JZ rohu. Vyprázdněte šuplík na SZ a sestřelte východní světlo. Až se hlídka uklidní, oberte ji. Ze SV regálu seberte Emitter a opusťte místnost šachtou na JV (lékárnička).

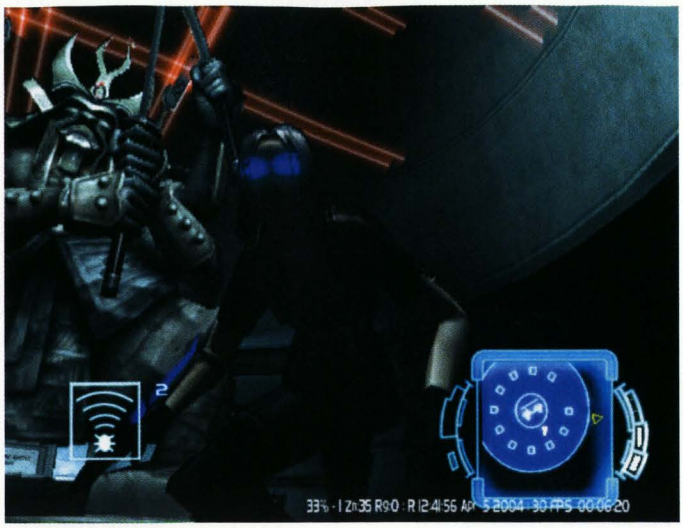
V lasery střežené hale se na JZ vyhoupněte na plošinu, od zdi se odrazte na okraj přilehlé skříně a vylezte na ni. Přeskočte na římsu jižní skříně, přeručkujte na opačnou stranu a odskočte na JV skříň. Přeskočte na sever a slezte v rohu místnosti dolů. Uličkou proběhněte k terminálu na JZ a hackněte jej. Stáhněte mapu a deaktivujte lasery. V SV rohu vylezte vzhůru. Od zdi se odrazte na okraj přilehlé skříně a shora přeskočte na římsu severní skříně. Z opačné strany odskočte na SZ, seberte Tripwire a spusťte se na podlahu. Odejděte dveřmi na východě (sonar). Schovejte se v protějším výklenku (strážný se nachází v sousedství). Až vyjde na chodbu a vydá se na jih, překulte se k němu a oberte ho. Jakmile se objeví na severním konci chodby, označkujte ho, vraťte se do předchozího úkrytu a vyčkejte, než opět zajde do západní místnosti. Než ji prohlédne, umístěte na konci chodby Emitter a vraťte se do úkrytu. Až strážný vyjde z kanclu, přikulte se ke dveřím a odemkněte je. Přitom zdržte hlídku na konci chodby Emitterem.

V kanclu seberte lékárničku a počkejte ve stínu, než dorazí stráž. Až odejde, hackněte terminál, stáhněte mapu a odemkněte dveře na severním konci chodby. Počkejte, než stráž navštíví opět kancl. Až odejde, přesuňte se na sever a po sonarovém průzkumu vstupte na kamerami střežené území. Schovejte se ve stínu naproti a vyčkejte příchodu stráže. Až vyrazí na východ, bleskově se k němu přesuňte a okraďte ho. V jeho stopách podél zdi projděte do stínu za první kamerou a označkujte obě kamery i hlídku. Až stráž odejde na západ a obě kamery budou otočeny k jihu, překulte se do protějšího rohu. Počkejte, až se strážný vydá na východ, pak pod druhou kamerou prolezte ke dveřím na západě a po průzkumu sonarem jimi projděte.

Za sloupem počkejte na hlídače. Až se otočí k jihu, oberte ho a schovejte se ve stínu sloupu sousedícího s terminálem. Až hlídka projde na sever, od regálu se odrazte do ventilace v JZ rohu a prolezte do následující místnosti. Ze SV rohu označkujte obě kamery i stráž. Za deskou stolu počkejte, až se muž zastaví u regálu. Obejděte stůl, vyprázdněte zásuvku a ze země seberte lékárničku. Za deskou stolu vyčkejte, než strážný zastaví u regálu. Okraďte ho a skryjte se v JZ rohu. Až chlápek odpochoduje na sever, vyřaďte východní kameru a projděte dveřmi pod ní.

Ze stínu nalevo označkujte hlídku u skleněné přepážky. Až se vzdálí, následujte ji a okraďte. Vstupte za ním do sousední místnosti. Označkujte zdejšího hlídače a obejděte ve vhodné chvíli vpravo se nacházející





server. Ve stínu u paprsků počkejte, až stráž vyrazí na sever. Oberte ji a rychle se skryjte v předchozí pozici. Jakmile se naskytne příležitost, překulte se do SV rohu a ze skříně vyskočte na kabeláž. Přeručkujte doprava, seberte Tracker a vylezte vzhůru. Odrazte se od stěny na sousední server a přeskočte z něj na další (na východ). Za zády Drona přeručkujte po kabelech na JZ a po vzdálení se strážného seskočte na plošinu s lékárničkou. Seberte ji, spusťte se ke dveřím a na radaru ověřte pozici prvního hlídače. Pokud nestojí u skleněné přepážky, vstupte. Ve stínu za dveřmi vyčkejte, až se hlídka bude vzdalovat od přepážky. Otevřete sejf a vyčkejte, než strážný za dveřmi vyrazí na sever. Projděte dveřmi, odrazte se od jižní zdi ke kabelům a přeručkujte k východu. Seskočte na zem, počkejte na příchod hlídky ze sousedství a opusťte oblast. Proběhněte ke dveřím na západě a prozkoumejte sonarem následující místnost. V ní se nyní nacházejí dva muži. Vstupte do místnosti a skryjte se ve výklenku napravo od dveří. Nový strážný se pohybuje v severní polovině místnosti. Až se označkovaný muž vydá na SZ, překulte se do JZ rohu (pozor na kameru). Vyčkejte, až oba budou otočeni zády, a překulte se k východnímu serveru. Po jeho severní straně projděte ve stínu na východ, k pozici, na níž občas stojí nový strážný. Vystřelte Emitter do SZ rohu a zabzučte jím ve chvíli, kdy nový strážný vyrazí na západ. Oberte ho a překulte se do výklenku východní stěny. Až se strážci uklidní, skočte do ventilace. Na jejím konci nahlédněte do místnosti s terminálem. Až pod vámi projde hlídka, vylezte, odskočte na protější regál, seberte Nullifier a na opačné straně se spusťte k terminálu. Přitiskněte se ke stolu u terminálu a vyčkejte, než hlídka nebude na JV. Hackněte terminál, stáhněte mapu a vraťte se ke stolu. Až se hlídka znovu ocitne na JV, hackněte terminál a odemkněte dveře na západě. Za zády hlídky pak jimi vstupte do kanceláře.

Přelezte regál a prohledejte zásuvku stolu. Odrazte se od východní stěny a přes potrubí proskočte oknem na venkovní ochoz. Přeskákejte k SZ rohu budovy, přeručkujte na severní stěnu a odskočte z konce římsy na plošinu. Za zády Drona seskočte na šachtu, seberte Tripwire, spusťte se na východní stranu šachty a odskočte k sousední. Na konci druhé šachty se od zdi odrazte vzhůru, z ochozu seskočte pro níže ležící lékárničku, vylezte zpět na ochoz a otvorem ventilace prolezte do budovy.

Odrazte se od západní stěny a vytáhněte se k lékárničce. Spustí se časový limit. Přeběhněte do JV rohu, odrazte se od stěny na západ a vytáhněte se na šachtu v JZ rohu. Přeskočte na východní šachtu, vyskočte na severní a otvorem na západě vlezte do ventilace. Prolezte k výtahu.

Prolezte ventilací do haly, v níž se pohybuje stráž. Až okolo vás projde, oberte jí. Následně ji označkujte. Jakmile stráž projde na západ, překulte se do strážnice a přitiskněte pod oknem v SV rohu. Až se hlídka přemístí do východní uličky, překulte se vpřed k terminálu a hackněte ho. Stáhněte mapu a ukončete práci. Překulte se zpět do předchozího úkrytu a počkejte, až hlídka projde na západ. Hackněte terminál a sjeďte první sekvenci k otevření cílových dveří. Po náběhu druhé sekvence opusťte terminál a opět se skryjte. Tímto přerušovaným stylem postupně dešifrujte zámek dveří. Skryjte se. Hlídka by měla jít na východ. Až projde okolo, oberte spáče a skryjte se. Až hlídka projde na západ, vykoukněte ze strážnice a označkujte kameru na západním konci chodby. Vraťte se do úkrytu. Jakmile hlídka projde na východ, překulte se do blízkosti kamery a ve chvíli, kdy se otočí k severu, proklouzněte ke dveřím. Jimi rychle opusťte chodbu.

Seberte ve výklenku Nullifiery a sestřelte jedním z nich blízkého Drona. Za rohem dejte pozor na světlo reflektoru. Přesuňte se mu v patách k jižním dveřím a odemkněte je. Během práce se kryjte u protější zdi před světlem reflektoru. V místnosti, do níž vstoupíte, zničte Drona. Nalevo seberte lékárničku a prolezte oknem na římsu.

Přeručkujte vlevo ke třetímu oknu, vylezte na římsu, vytáhněte se na levý sloup a z něj skočte na sousední. Vyskočte na hrazdu, seskočte na další sloup na západě. Spusťte se dolů, seberte Tripwire a přeručkujte po římse vpravo. Vyskočte na nízký sloup, přesuňte se k poslednímu sloupu na západě a skočte na římsu. Přeručkujte okolo rohu, odskočte na sloup a spusťte se na římsu. Seskočte do ventilační šachty, seberte lékárničku, přeskočte s rozběhem na sever, na další šachtu a vylezte k oknu, kterým vstupte do objektu.

Vyprázdněte dva kontejnery nalevo a sejf. Přistupte k jižním dveřím a použijte sonar. V bezpečné chvíli vstupte do zasedačky. Překulte se pod stůl a projděte do středu místnosti. Uličkou na západ vylezte, až hlídka projde na sever. Okraďte ji a překulte se na jih. Seberte pod stolem ležící Emittery a projděte tiše k východní hlídce. Oberte ji a projděte dveřmi za ní.

Seberte lékárničku u promítacího plátna, oberte promítače a východními dveřmi vstupte do místnosti se servery. Seberte na SV ležící Emitter a vyberte kontejner u stolu. Vyskočte oknem na terasu, sestřelte Drona a přeručkujte na západ. Odskočte k plošině s Nullifiery, seberte je a vytáhněte se na výše položenou římsu. Přeručkujte roh budovy, odskočte na plošinu a s rozběhem přeskočte k oknu na severu. Prolezte do objektu.

Seberte nalevo lékárničku, střelte Emitter do SZ rohu a projděte dveřmi na západě. Hackněte panel na severním konci chodby a ihned se schovejte ve stínu. Po ukončení poplachu znovu hackněte panel, stáhněte mapu a deaktivujte paprsky. U vchodu do JV místnosti zjistěte sonarem pozici uvnitř se pohybujícího strážného. Až projde do kanclu, vstupte a zabzučte dříve umístěným Emitterem. Přemístěte se do stínu u sejfu. Až strážný projde k oknu,

odlákejte ho Emitterem a otevřete trezor. Počkejte za sejfem, než přijde stráž a při odchodu ji okraďte. Přesuňte se do místnosti na severu, prohledejte kontejner za stolem a přistupte k terminálu.

Na střeše přejděte k průlezu na východě, seskočte do uličky, v ní seberte Nullifier a na východním konci vlezte do ventilace. Na konci vykoukněte do chodby se strážným. Po jeho odchodu seskočte, skryjte se za automatem a vyčkejte příchodu hlídky. Až se otočí, oberte ji. Emitterem, vystřeleným do JZ rohu chodby, přilákejte hlídku. Za jejími zády proklouzněte na sever, ke dveřím do skladiště.

Ve skladu se přitiskněte do stínu u dveří a označkujte stráž v přízemí i na ochozu. Až přízemní odejde na západ, překulte se (mimo dohled hlídky na ochozu) za její záda, oberte ji a skryjte se v JZ rohu. Ve vhodné chvíli se překulte do SZ rohu a vyprázdněte dvojici kontejnerů. Pak i bednu na JV. Přeskočte na bednu u východní stěny. Skočte na hrazdu (na západ), seskočte na řadu beden a na severu vlezte do ventilace (lékárnička).

Na konci šachty seskočte tiše za záda strážného, oberte ho a vyprázdněte čtveřici skříněk. Odemkněte severní dveře a projděte do skladu (sonarem si ověřte, že stráž v přízemí odchází na sever od dveří). Přitiskněte se k bedně a kryjte se před hlídkou. Až odkráčí k východu, překulte se na SZ a ze stínu ji označkujte. Počkejte u bedny po příchodu strážného, až se otočí. Oberte ho, odkulte se do JV rohu, a poté co hlídka projde okolo, z regálu seberte Tracker. Seskočte do stínu, vyřaďte kameru u východních dveří a projděte jimi (sonar).

Do příchodu přízemní hlídky počkejte ve stínu u dveří. Až se muž otočí, okraďte ho. Až vykročí na jih, vylezte na bednu a odrazte se na jih. Přeručkujte po bednách na západní stranu hromady, vyhoupněte se a skrčte ve výklenku. Vyčkejte na okamžik, kdy spolu dvojice strážných na ochozu začne hovořit. Seberte Tracker a za zády hlídky skočte na hrazdu (severně). Odtud dále na ochoz (tichý dopad). V zastíněném výklenku vyčkejte příchodu stráže. Jděte ji v patách na východ a okraďte ji. Podél zdi se přesuňte do SV rohu. Až okradený strážný odejde na západ, oberte hlídku u schodiště. Vraťte se do rohu a za zády stráží se překulte ke dveřím na západě. Projděte jimi do sousedního skladiště (sonarem se přesvědčete, že hlídka za dveřmi je na odchodu).

Seberte z výklenku napravo lékárničku a přitiskněte se na jeho západní stěnu. Až se strážný přiblíží a otočí zády, oberte ho a následujte. Na jižním konci ochozu vyskočte na hrazdu a po odchodu stráže seskočte. Přesuňte se ke dveřím na východě. Za nimi počkejte ve stínu na rozhovor dvojice mužů a u dveří na jihu mrkněte na radar. Až bude horní hlídka v následujícím skladu na JV, vstupte a skryjte se v blízkém výklenku. Přitisknuti k jeho jižní stěně vystřelte Emitter na vstupní dveře a přilákejte jím hlídku. Až projde okolo, oberte ji a odkulte se k ventilaci na JV. Prolezte šachtou a spusťte se za záda vzbuzeného hlídače.

Počkejte u zdi na východě, než stráž projde okolo, a na západní straně deaktivuje paprsky. Překulte se na JV. Až projde okolo, oberte ji. Jakmile vykročí k paprskům podél západní stěny, hackněte terminál a otevřete exit. Vyčkejte ve stínu JZ rohu, než se stráž přesune na sever, a ve chvíli, kdy na východní straně deaktivuje paprsky, se podél západní zdi překulte k exitu na SZ.

V chodbě za rohem přitisknuti ke zdi projděte pod kamerou a hackněte ovládání výtahu. Stáhněte mapu a odemkněte dveře. Vstupte do kabiny, prolezte otvorem v podlaze a zavěšeni pod kabinou projeďte skrze čtveřici bezpečnostních sítí. Levým analogem včas otočte Anyu kolem osy, aby nezavadila o lasery. Na dně šachty vlezte do ventilace, na konci seberte lékárničku a v následující chodbě doběhněte ke dveřím na JV. Vstupte do elektrorozvodny.

Nalevo se od zdi odrazte k blízké kleci a seskočte na sever, za přepážku. Seberte lékárničku v JZ rohu a vyřízněte díru do přilehlé elektroskříně. Přeběhněte do JV rohu oblasti a od stěny se odrazte na hranu sloupu. Seberte nahoře ležící Emitter a vyřízněte díru do zdi. Skryjte se, dokud hlídka neodejde. Poté ze sloupu seskočte ke dveřím na JV a vstupte jimi do chodby, strážené světlometem.

Následujte opatrně světlo reflektoru do JZ rohu a poté, co proletí na sever, přejděte k blízkým dveřím ve východní části chodby. Sonarem zjistěte, že hlídač ve strážnici (za dveřmi napravo) odchází od okna a vstupte. Sestřelte světlo ve výklenku nalevo a hackněte zde se nacházející terminál. Stáhněte mapu a deaktivujte elektromagnetické pole. Překulte se pod okno strážnice a vystřelte Emitter do SZ rohu chodby. Proklouzněte na konec chodby a vlezte do ventilace. Na konci vyčkejte, až hlídka vykročí k pultu, seskočte do strážnice a schovejte se za schránky. Až hlídka opět vykročí k pultu, okraďte ji a vraťte se do úkrytu. Odlákejte stráž Emitterem a hackněte terminál. Deaktivujte paprsky v severní hale. Vraťte se do úkrytu. Za zády hlídače prolezte ventilací zpět do chodby a ve chvíli, kdy se otočí na jih, vstupte do severní haly. Přitisknuti ke dveřím si skrze skleněnou výplň zjistěte pozici hlídače ve strážnici. Až se otočí zády, přeběhněte ke dveřím na SV a jejich průchodem zakončete misi.

SATELLITE ARRAY

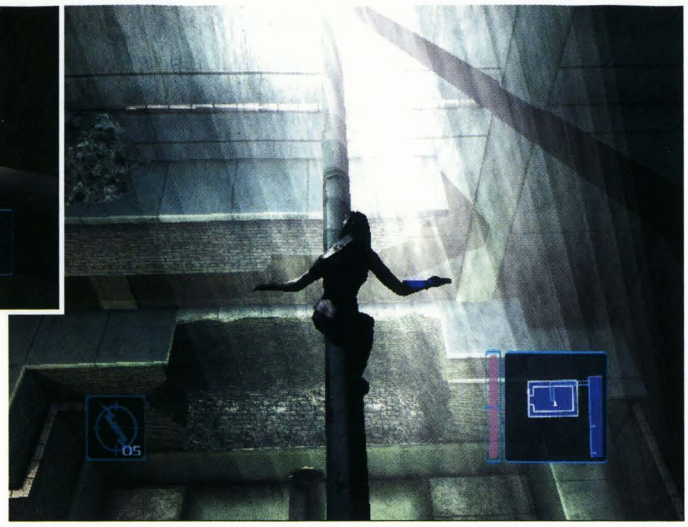
Prolezte ventilací na východě do skladu. Slezte do stínu nalevo a počkejte na příchod hlídky. Až projde okolo, oberte jí a sledujte k bednám na západě. Vyskočte na ně, seberte lékárničku, slezte a podél západní stěny se přesuňte k boku druhého strážného. Oberte ho a dveřmi poblíž opusťte budovu.

Proběhněte okolo návěsu, přikrčte se u vozíku a aktivujte ho. Skryjte se pod zvednutou bednou. Až okolo projde strážný, překulte se k bedně na jihozápad odsud. Ze severní strany bedny hvízdněte a odkulte se do stínu (na východ), ná-

sledně se překulte za záda druhého strážného, kterého jste hvizdem odlákali z postu u kamery. Okraďte ho a přitisknuti k jižní stěně bedny vyčkejte, než se vrátí na svou pozici. Až se první hlídka vydá na východ, následujte ji a oberte. Přemístěte se k východní zdi a poté do JV rohu nádvoří. Pod návěsy se přesuňte do JZ rohu, kde seberte lékárničku a aktivujte vozík. Počkejte za ním na příchod jižní hlídky a při odchodu jí okraďte. Skryjte se pod prostředním návěsem a sledujte reflektor. Až jeho světlo prolétne k bedýnkám v centru nádvoří, vyrazte a seberte z nich lékárničku. Rychle se skryjte zpět pod návěs. Přemístěte se do JV rohu, od zdi se odrazte na hromadu beden a seberte z nich lékárničku. Aniž byste byli spatřeni jižní hlídkou, přeskákejte po návěsech a lampách na nedávno zdviženou bednu na JZ. Z přilehlého návěsu přeskočte na střechu budovy, ležící západně. Seberte lékárničku a vlezte do budovy skrze poklop v SZ rohu střechy.

Proběhněte uličkou na jih a na konci se od zdi odrazte k protější římse. Přeručkujte ke vstupu do ventilace. Na konci vykoukněte, zda se poblíž nenachází Dron a vylezte na římsu. Přeručkujte doleva. Za rohem se vytáhněte ke kabině lanovky a seberte lékárničku.

Vyčkejte na odchod stráže a přelezte k lékárničce, ležící za bednami. Seberte ji a přeskočte zábradlí na jihu. Na níže položené plošině vyběhněte po severní zdi, po římse přeručkujte na opačný konec a seskočte na plošinu. Po odchodu hlídky vyšplhejte do strážnice, v níž seberte lékárničku. Spínačem u dveří deaktivujte kameru a přesuňte se rychle do stínu na SZ oblasti. Až se hlídka vydá ke strážnici, oberte ji a překulte se k blízkým dveřím. Za nimi, na západním konci chodby, se za oknem nachází strážný. Jakmile se otočí zády, překulte se k ventilaci (před oknem nalevo), odskočte od protější zdi a vytáhněte se do šachty. Na konci vyčkejte, až se hlídka otočí na sever, tiše seskočte a skryjte ve stínu JZ rohu chodby. Překulte se ke skeneru, přitisknuti ke zdi strážnice pískněte a přilákejte tak hlídače. Až se otočí, překulte se zpět do



tmavého rohu. Jakmile hlídač dorazí ke skeneru, přibližte se zezadu a přiškrťte ho. Okraďte muže a přes skener přelezte do strážnice. Vyberte kontejner, spínačem na stole otevřete dveře na severu a projděte jimi. Vyprázdněte trojici protějších skříněk, v JV rohu seberte lékárničku a přitom se vyhýbejte reflektoru. Odejděte dveřmi na severu.

Překulte se pod barák a vylezte na východ, za záda hlídky. Okraďte ji, vyskočte přes bedny na střechu, u stožáru počkejte, až se tudy mihne světlo reflektoru, a po kabelu přelezte k jižní stěně. Přeskočte na plošinu v JV rohu, seskočte do uličky za ní a slezte do východní lokace. Seskočte na východě na skalní plošinu, ze severního konce vyskočte na potrubí a přeručkujte na sever. Spusťte se na výběžek, přeskočte severně na plošinu a vyčkejte u stěny, než se strážný zastaví u beden v SV rohu. Až vyrazí na východ, zezadu ho okraďte, přes bedny přelezte za plot a dveřmi vstupte do zbrojnice.

Odrazte se od severní zdi, přeručkujte po římse, za lasery seskočte a vstupte do strážnice. Spínačem na stole odemkněte sklad. Až se severní kamera odvrátí, přesuňte se ke skříňkám u strážnice. Jakmile se obě kamery otočí k západu, obejděte skříňky a skryjte se u sousední na SZ. Proklouzněte podél zdi pod severní kamerou a projděte dveřmi na západě k regálu se zbraní. Seberte ji.

Vylezte ven, sestřelte dvojici stropních světel a skryjte se v přístřešku za dveřmi před strážným. Až se vrátí do strážnice, opatrně se přemístěte mezi severní skříňky a vylákejte hlídače Emitterem vystřeleným do infocedulky na jižní stěně. Až okolo projde, oberte ho, překulte se do strážnice, rychle vystřelte další Emitter na západní stěnu a odlákejte hlídku. Ve strážnici hackněte terminál, stáhněte mapu, odemkněte dveře a deaktivujte dvojici kamer na nádvoří. Zároveň sledujte stráž a lákejte ji Emitterem. Po dokončení práce odlákejte naposledy stráž a opusťte zbrojnici.

Počkejte v rohu u dveří, až se u blízkého baráku objeví strážný. Překulte se za něj, oberte ho a schovejte se pod barákem. Sledujte stráže a podle situace se tiše přemístěte pod barák na JZ. Až bude vzduch čistý, přesuňte se do JZ rohu (pozor na Drony), z hromady beden seberte lékárničku a vyřízněte otvor do ventilace. Šachtou prolezte do tunelu.

Vyskočte na šachtu u jižní zdi (východní okraj) a přeručkujte na západní konec. Odskočte na protější šachtu, přeručkujte na západ, seskočte na zem a od blízkého výklenku se odrazte k potrubí pod stropem. Přelezte na jih, seskočte a blízkými dveřmi vstupte do další části tunelu (sonar).

Oberte hlídače, označkujte ho a u vstupu umístěte Emitter. Až strážný opustí tunel, skryjte se za zídkou naproti vstupu (u severní zdi). Poté, co hlídka projde okolo (na jih), se překulte ke dveřím a odemkněte je. Přitom zdržte hlídku Emitterem. Vstupte do elektrorozvodny a spínačem vypněte proud. Počkejte za skříni u dveří, než přijde stráž, a po jejím odchodu rychle opusťte místnost. Překulte se na jih a projděte do tunelu.

Na severním konci seberte Tracker, na západním další dva předměty a projděte západními dveřmi v okamžiku, kdy označkovaná hlídka projde okolo rozvodny na východ (viz. radar). Aktivujte noční vidění, přemístěte se tunelem na sever (cestou seberte lékárničku) a zpřístupněte zamčené dveře. Projděte do haly s turbínou. Překulte se k protějším dveřím, v kanclu vyberte obsah dvojice skříněk a hackněte terminál. Stáhněte mapu a odemkněte vstup do haly. Opusťte kancl, projděte odemčenými dveřmi a ze stínu za nimi označkujte stráž v přízemí. Až projde na sever, překulte se do kouta nalevo a otočte ke vstupu. Na ochozu v patře označkujte druhou hlídku. Až strážný v přízemí opět projde poblíž, následujte ho a cestou na sever ho okraďte. Následujte ho a z beden u severní zdi přelezte přes plot. Seberte Nullifier, kousek dále Tracker a vylezte na bednu u oplocení turbíny. Vyskočte na římsu, přeručkujte doprava přes roh a seskočte. Přesuňte se ke schodišti v JV rohu haly. V jeho spodní části vyčkejte, až stráž v přízemí odejde a jakmile se otočí muž na ochozu, kotouly se rychle přemístěte za ním. Oberte ho a vraťte se do stínu u schodiště. V patách přízemní hlídky se znovu přesuňte na sever a zdejším schodištěm o patro výše. Na konci uličky, západním směrem, se pohybuje další hlídka. Počkejte pod schůdky na půl cesty, až se strážný zastaví nad schůdky. Jakmile se otočí k západu, překulte se k němu a oberte ho. Rychle se překulte kousek zpět, vylezte na ventilaci a přeskočte na střechu centrální budovy. Poklopem vlezte dovnitř.

Vyberte dva kontejnery pod stolem a sejf. Radarem si ověřte, že stráže v přízemí i na ochozu jsou v severní části haly. Rychle vyjděte dveřmi, přeskočte zábradlí a opatrně se přesuňte za svislou ventilační šachtu u stanoviště třetí hlídky. Přitiskněte se k ní, vystřelte Emitter ke schůdkům a odlákejte jím hlídku. Za zády muže proklouzněte ke dveřím na západě. Za nimi zpacifikujte sokyni a projděte ke vchodu do místnosti na JZ. Uvnitř rychle vyberte dvojici skříněk, v protější zdi vyřežte otvor do ventilace (⊗ zrychlujte řez) a prolezte šachtou do výtahové šachty.

Od izolace se odrazte k lékárničce v SV rohu, seberte ji a přeběhněte na JZ. Vyskočte na římsu, přeručkujte doprava a odskočte k protější plošince, z ní vyskočte na výše položenou konstrukci a prolezte ventilací na SZ.

Skryjte se u levé zdi a ze stínu označkujte pohybující se hlídku. Po jejím odchodu (druhá stráž musí být za zdí strážnice) se překulte do výklenku naproti západních dveří. Až se tudy bude vracet hlídka, okraďte ji. Umístěte Emitter na severním konci chodby. Vyčkejte ve výklenku, až stráž projde na sever, a lákejte ji Emitterem. Současně odemykejte západní dveře. Chodbou za nimi projděte k rozvodně. Uvnitř vyřazujte průběžně z provozu kameru a zároveň terminálem deaktivujte paprsky. Umístěte na terminál Grand Tracker. Podél zdi se přesuňte na SV, seberte ze země Tracker a použijte blízký spínač. Schovejte se za skříň u dveří a Emitterem vystřelením na jih odlákejte objevivší se stráž. Až opustí místnost, sepněte spínač na jihu, počkejte za skříní u dveří a příchozího strážného odlákejte Emitterem. Zezadu ho oberte, označkujte a opusťte místnost. Použijte ke zdržení strážného Emitter a přemístěte se do strážnice. Prohledejte dvojici kontejnerů a hackněte terminál. Stáhněte mapu, odemkněte dveře (přitom zdržujte Emitterem vzdálenou hlídku). Blízkého strážného sledujte na radaru a včas se kryjte u dveří. Po práci s terminálem vlezte do ventilace v SV rohu. Prolezte šachtou do skladu. Odlehčete dvojici kontejnerů nalevo a po ověření pozic stráží projděte dveřmi na chodbu. Přemístěte se do výklenku a až zdejší hlídač odejde na sever, opatrně se pod oknem strážnice překulte na východ, kde projděte dveřmi.

Vyhněte se reflektoru a za automaty nalevo vyřízněte otvor do ventilace. Prolezte šachtou na letiště. Utečte před útočníky do SZ rohu, kde seberte Nullifier a vyšplhejte po bednách na terasu. Přiškrťte blízkého ozbrojence a prohledejte ho. Rozběhněte se na opačný konec terasy a cestou vyřiďte stejným způsobem jako prvního i další dva strážné. Nezapomeňte z východu seběhnout do středu oblasti a sebrat Nullifier s lékárničkou a na západním konci terasy, za zábradlím ležící lékárničku a Tracker. Dveřmi na JV pak projděte do chodby s paprsky.

Kotoulem podlezte první dvě série paprsků, odrazte se od západní k východní zdi a přelezte po římse přes další dvě zóny s paprsky. Seskočte na zem, na křižovatce odbočte vpravo a sonarem ověřte pozici hlídky za dveřmi. Až hlídka vyrazí od dveří, vstupte a okraďte ji. Dveřmi na JV vstupte na schodiště. Sejděte dolů a vejděte do trafostanice.

Přeskočte zábradlí a jižním směrem prolezte pod výboji. Seberte z bedny u zdi lékárničku, vyběhněte po jižní stěně a přeručkujte po římse k ventilaci. Prolezte šachtou a seskočte do sousedství. Prolezte pod dvojicí výbojů, vyhněte se dalším a v SZ rohu přelezte přes skříň k východu.

Seberte za stínu za nádrží Tripwire a překulte se za SZ nádrž. Oberte a označkujte odcházející „severní stráž". Ze stínu druhé západní nádrže shora označkujte dvojici jižních hlídek. Počkejte ve stínu, než příchozí strážní odejdou, a vyřízněte otvor v SZ nádrži (zrychleně). Počkejte ve stínu, až budou dva strážní u západní stěny, a podél severní se přemístěte k východu. Poblíž středu východní stěny seberte lékárničku a rychle se přitiskněte na východní nádrž (druhá zdola). Až okolo nádrže projdou obě jižní stráže, přesuňte se na západ a vyřízněte otvor do druhé nádrže zespodu. Přerušte práci, pokud se budou blížit stráže a přitiskněte se k nádrži, abyste nebyli spatřeni. Po výřezu otvoru seberte lékárničku na jihu. Ve vhodné chvíli oberte dvě jižní stráže a vyřízněte třetí otvor do druhé nádrže ze severu ve východní řadě. Po odstavení elektřiny opusťte oblast vchodem na SV.

Stejnou trasou jako prve, ale opačným směrem, se přesuňte mezi výboji k ventilaci na jihu. Před ní se odrazte od západní zdi na trubku, seskočte do východní části haly a cestou na sever, pod výboji projděte k oplocení. Přes skříň napravo přelezte k SV dveřím a projděte jimi na schodiště. U vchodu nahoře sonarem prozkoumejte následující oblast a po odchodu strážného na sever vstupte do chodby, projděte dveřmi nalevo a pod schodištěm vstupte do dveří napravo. Za nimi sestřelte stropní světlo, Drona a proběhněte k protějším dveřím. Projděte do chodby, oberte hlídku, vystřelte Emitter ke vchodu a následujte stráž k automatům. Za nimi přitisknuti počkejte, až hlídka poodejde a Emitterem ji odlákejte. Hackněte dveře na severu a vstupte do pozorovatelny.

V průhledu se spusťte na zeď. Přejděte po zdi doprava. Až strážný „pod vámi" odejde na jih, slezte do nižšího patra, kde vyčkejte ve stínu, dokud se zdejší hlídka nepřemístí do JV rohu. Rychle se spusťte do nižšího patra a ve stínu počkejte, než blízký strážný zůstane odvrácen na jižním konci ochozu. Spusťte se dolů a prolezte střešním poklopem.

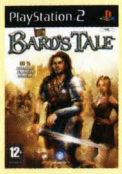
Ignorujte útočící sokyni. V přikrčení hackněte terminál na severu. Ve středu místnosti seberte Nullifiery a rychle sestřelte pět traf, umístěných po obvodové zdi ochozu. Hackněte terminál na východě. Pokud se vám to nepodaří napoprvé, musíte znovu přerušit obnovenou dodávku energie. Po hacknutí terminálu si vychutnejte okamžik vítězství.

Julius Rácz

Bard's Tale

Jako v každém slušném RPG i tady na vás čeká velká spousta vyřizování...

INFO



■ **VYDAVATEL:** Indole Ent. ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** UbiSoft ■ **RECENZE:** PLAY 8 - 78%

Tahle hra si dělá srandu ze zavedených konvencí RPG a ještě nabízí spoustu zajímavých vylepšení.

1. HOUTON

1.1 Drunken Rat Tavern

Po rozhovoru s hostinskou seběhněte do sklepa a u zářící knihy si poprvé uložte hru. Vaším úkolem je zabít krysu, kterou najdete na konci dlouhé chodby začínající dírou ve zdi. Až krysu zabijete, tak vás její velká příbuzná zapálí svým ohnivým dechem a vy budete muset co nejrychleji doběhnout zpět do výčepu, kde vás hostinská uhasí a dá vám lepší meč. Vraťte se zpět do sklepa, kde vás podivný stařík naučí kouzlo **Thunder Spider**. Po rozhovoru doběhněte do jeskyně na konci chodby a použijte kouzlo Thunder Spider. Přikažte pavoukovi, ať zaútočí na krysu (zmáčkněte ↑), a až jí zabije, tak se vraťte zpět do výčepu. Po krátké animaci můžete vyběhnout z hospody do města.

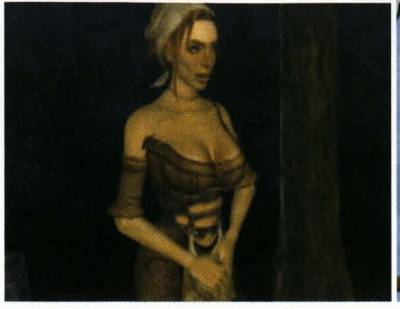
1.2 Houton

Město Houton je poměrně malé a určitě se v něm rychle zorientujete. V krátkém úvodním rozhovoru (v jeho průběhu získáte amulet Caleigh) vám zadá stařík z hospody první úkol hlavní dějové linie. Vaším úkolem bude najít skřeta jménem Bannafeet, který by se měl pohybovat někde v lese jižně od města. Po rozhovoru běžte ke studni západně od hospody a oslovte malého psa. Pokud na něj budete hodní, tak se k vám přidá. To se hodí, protože ho později můžete využít v boji a navíc vám občas vyhrabe nějaký ten zahrabaný poklad. Následně vám doporučujeme proběhnout si celé město a trochu se zorientovat.

Vaší pozornosti by neměly uniknout 2 důležité budovy. První z nich je kostel, který najdete v severozápadní části města. V něm můžete za vámi zvolenou částku získat požehnání (čím více peněz knězi darujete, tím bude požehnání účinnější). Druhou důležitou budovou je obchod, který najdete u severní brány. Ceny jsou zde ale dost vysoké, takže si asi hned tak něco nekoupíte (pokud se chystáte něco koupit, tak se nejprve v hospodě napijte Widow's Vine, které vám pomůže snížit ceny).

1.3 Fairyhaunt Woods

Až dokončíte prohlídku města, tak jednoduše proběhněte jižní bránou do lesa a pokračujte dál směrem na jih. Vašimi hlavními protivníky budou vlci, na které vám doporučujeme použít luk. Pokud se ale nespecializujete na boj na dálku, tak budete muset využít kouzla Thunder Spider. Pavouk totiž vlky snadno omráčí a vy je pak můžete bez problémů pobít. Vaším cílem je malá ruina na jižním konci lesa. V ní najdete skřeta jménem Bannafeet, který vám dá za úkol osvobodit jeho přítele z vězení v Hauton Forest. Po rozhovoru můžete k cestě zpět do města použít bránu, kterou pro vás Bannafeet aktivoval na jižním konci lesa (skřet bránu aktivuje, jen když na něj budete hodní).



1.4 Hauton Forest

Vězení se nachází v lese jihovýchodně od města. Vašimi protivníky zde budou podivní skřeti Kunal Trow, kteří jsou o něco jednoduššími protivníky než vlci (měli byste je zvládnout i bez svého magického pomocníka). Stačí vykrývat jejich snadno odhadnutelné útoky a bez větších problémů byste se měli probojovat až k vězení na severním konci lesa. Doběhněte k jeho vchodu a až řeknete strážnému heslo, můžete vejít dovnitř. Pobijte strážné a doběhněte k mříži, za kterou stojí trojice vězňů (Kettil Swart, kterého máte zachránit, je ten uprostřed).

Celu otevřete tím, že zatáhnete ve správném pořadí za 3 páky umístěné nedaleko její mříže. Správné pořadí je 2-1-2-3-1-2 (pokud zatáhnete za špatnou páku, tak zemře jeden z vězňů). Po osvobození vězňů se probijte lesem zpět do města a běžte do Fairyhaunt Woods. Bannafeet vás jako odměnu za osvobození Kettila naučí nové kouzlo **Heroine**. Po návratu do města narazíte na známého staříka, který vám řekne, abyste navštívili jeho bratra Bodba v Kirkwallu.

2. NEVERSDALE FOREST

2.1 Neversdale

Pokud jste zachránili Kettila z vězení, tak vás šerif u severní brány požádá, abyste ho opět zajali. Na mapě se vám pak severně od Hautonu objeví les, který je plný divokých prasat. Jde o nepříjemné protivníky, jejichž útok je velmi účinný. Vřele vám doporučujeme postupovat lesem co nejpomaleji, protože díky tomu budete bojovat jen s jednotlivými kňoury (pokud se na vás vrhnou 2 nebo 3 najednou, budete mít velké problémy). Vaším prvním cílem je přívoz severovýchodně od začátku lesa. Doporučujeme vám nesmlouvat o ceně za převoz, protože sleva by se vám později nevyplatila. Až se přeplaví-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natočení kamery
Křížek » Úder zbraní
Čtverec » Interakce s okolím
Kolečko » Blokování
Trojúhelník » Skok
R1 » Kouzelné písně
R2 » Kouzelné amulety
L1 » Jednoruční zbraně
L2 » Obouruční zbraně
Směrové šipky » Příkazy pomocníkům
SELECT » Inventorář

te na druhý břeh, tak budete svědky smrti mladého Oguna.

Severní břeh je plný skřetů, kteří jsou tentokrát podporováni svými šamany. Doporučujeme vám oběhnout vždy celou skupinku a nejprve zaútočit právě na šamana, který by vám svými kouzly boj dost znepříjemnil. Po chvilce se probojujte až k domku na stromě. Vejděte dovnitř a připravte se na souboj s Kettilem. Pokud vhodně využijete svou spolubojovnici s kuší, tak by to nemělo být nic těžkého. Po souboji pak prohledejte všechny truhly, protože v nich kromě štítu najdete také svůj první token (jde o předměty, které zvyšují některé vaše atributy) a kouzlo **Crone**.

Po Kettilově zatčení běžte od jeho úkrytu přímo na jih a probijte se až k řece, kde kromě skupinky rozzuřených skřetů najdete také pařez, ve kterém je ukryt další token. Pak pokračujte na jihozápad, kde najdete druhý přívoz. Až doplujete na jižní břeh, tak se probijte k východu z lesa a po mapě světa se vraťte do Hautonu. Zde si nejprve promluvte se šerifem a pak s Ogunovou matkou. Ta vám dá jako odměnu za informaci o svém synovi třetí token.

3. KIRKWALL

3.1 Kirkwall

Po rozhovoru s místní dívkou běžte směrem na západ a dostanete se až k několika malým kopečkům s dveřmi. V jižním kopečku najdete hospodu (v ní můžete zopakovat trik s krysou) a obchod. Rozhodně vám doporučujeme koupit si v obchodě harfu, díky které si můžete vyčarovat 2 pomocníky najednou. Pokračujte směrem na sever, kde najdete dvojici vesničanů z Finstown. Po rozhovoru s nimi se Finstown objeví na mapě světa, ale rozhodně vám nedoporučujeme jeho návštěvu. Nejste na to ještě připravení.

V severovýchodní části města najdete Bodba. Promluvte si s ním a používejte jen negativní odpovědi. Díky tomu vás Bodb dovede k druhému Bodbovi, kterému musíte opět odpovídat jen negativně. Stejně postupujte také u dalších dvou Bodbů a nakonec se dočkáte neopakovatelného hudebního zážitku, po kterém se vám odemknou dveře vedoucí do tmavého skladiště a naučíte se kouzlo **Light Fairy**. Do skladiště, které pro vás otevřeli Bodbové, ještě nevcházejte. Místo toho navštivte 2 další temná skladiště, ve kterých najdete díky Light Fairy 2 truhly. V první z nich je token a ve druhé kouzlo **Bodyguard**. Vraťte se k nejzápadnějšímu skladišti a v jeho severozápadním rohu najdete dveře schované za několika sudy.

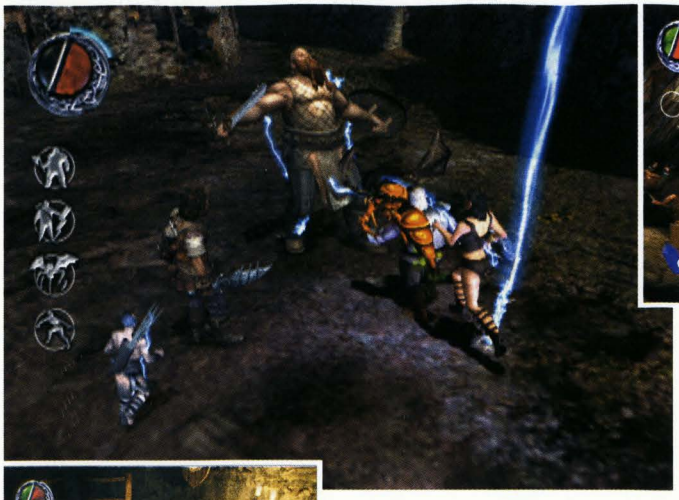
3.2 Hidden Bluff

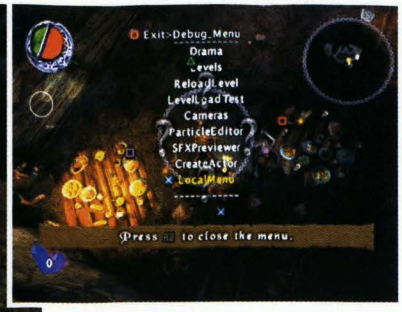
Tajným průchodem se dostanete ke chrámu, který stojí na kopci za městem. Severovýchodně od něj postává pátý Bodb, se kterým si musíte promluvit. Jako obvykle použijte negativní reakce a Bodb vás dovede do chrámu, ve kterém se spolu se svými bratry pokusí vyvolat princeznu Caleigh. Bohužel při rituálu zjistí, že nemají magický zvonec, který jeden z bratrů prohrál v sázce. Vaším dalším úkolem bude získat zvonec od farmáře Finna. Vydejte se tedy od chrámu směrem na jih a dostanete se až k jeho farmě. Její okolí je ale zamořené vlky, na které vám doporučujeme použít velmi účinnou kombinaci Heroine a Crone. Probojujte se až ke kamennému kruhu severovýchodně od farmy. Západně od něj totiž najdete mrtvolu, ze které získáte velmi slušné brnění.

3.3 Finn's Farm

Pokračujte na farmu, před kterou už na vás čeká Finn. V rozhovoru s ním opět použijte pouze negativní reakce a farmář vám slíbí zvonec. Bohužel se do toho zamotá jeho dcera, která si chce barda vzít. Vaším úkolem je najít pro ní jiného ženicha, což farmáře opět uklidní. Doběhněte tedy do města a v hospodě si promluvte s mužem jménem Conner. Po rozhovoru bude následovat rvačka, ve které musíte nechat Connera vyhrát (ještě před rvačkou musíte odčarovat své pomocníky, kteří by ho mohli zabít).

Finnova dcera se zakouká do Connera a vy máte vyhráno. Doběhněte zpět na farmu, kde vám Finn řekne, že magický zvonec má na svém krku jeden z jeho koňů. Doběhněte tedy ke kamennému kruhu severovýchodně od farmy a koně zabijte (při boji s koněm rozhodně použijte alespoň Heroine). Se zvoncem doběhněte zpět do chrámu, kde bratři Bodbové vyvolají princeznu Caleigh a po rozhovoru s ní vás dovedou k bráně vedoucí do parku za městem.





4. HIGHLAND PARK

4.1 Highland Park

Po uložení hry běžte směrem na sever a po chvilce doběhnete ke skřetovi sedícímu na zemi. Promluvte si s ním a na scéně se objeví starý známý skřet jménem Fnarf. Ten na vás pošle skupinku bojovníků a sám zmizí. Až pobijete všechny skřety, proběhněte východní bránou a u stromu za bránou vpravo najdete muže jménem Mell. Promluvte si s ním a pokud použijete pozitivní reakce, tak vám Mell nabídne svou pomoc. Přidá se do vaší party a vy můžete pokračovat dál směrem na východ.

Po chvilce se dostanete k nízkému kopci, na který vede úzká pěšinka zablokovaná silovým polem. Na kopci pobíhá několik skřetů, kteří na vás budou házet svá kladiva. Vaším úkolem je pobít skřety dřív, než uplyne dvouminutový časový limit (pokud to nestihnete, tak vám Mell uteče a vy se pro něj budete muset vrátit k jeho stromu). Bohužel nemůžete použít své zbraně pro boj zblízka, takže budete odkázáni jen na luk a pomoc Heroine (jako dalšího pomocníka můžete použít Bodyguarda, který na sebe přitáhne pozornost skřetů). Až postřílíte všechny skřety, tak pro vás Mell dost netradičním způsobem deaktivuje silové pole.

Opakujte stejný postup a probojujte se až na konec úseku, který vede směrem na sever. V severovýchodním rohu parku totiž najdete mrtvolu bojovníka, od kterého získáte luk střílející ohnivé šípy. Dalším důležitým bodem je konec cesty, která vede směrem na jih. Zde najdete pařez, ve kterém je schováno kouzlo **Vorpal Rat**.

Pokračujte dál a probojujte se až k jezírku, u kterého vás čeká souboj s Fnarfem. Jako zbraň použijte luk, protože se k Fnarfovi nemůžete přiblížit (pokuste se na něj střílet z co největší vzdálenosti). Až Fnarfa zabijete, tak od něj získáte novou loutnu (ta má větší kapacitu many). Postupujte směrem na východ a doběhněte až k východu z parku. Zde vám Mell předá kouzlo **Mercenary**. Nakonec doběhněte do chrámu v Kirkwallu.

5. FOREST TOWER

5.1 Forest Tower

Po druhém vyvolání princezny běžte do města a jeho východní branou vyběhněte na mapu světa. Pokračujte na východ a vstupte na území nedaleké lesní věže. Po uložení hry se pusťte do boje s několika smečkami obřích vlků. Vřele vám doporučujeme použít bojovníky schopné vázat vlky (nejvhodnější jsou Bodyguard a Mercenary), protože díky tomu můžete v klidu použít svůj luk. Dále vás musíme upozornit, že byste měli postupovat co nejpomaleji (díky tomu nebudete bojovat s více smečkami najednou). Vaším cílem je vchod do věže, který najdete na severním konci lesa.

V prvním patře věže se hned u vchodu seznámíte s novým druhem protivníků. Jde o obrovské kytky, které po své smrti vytrousí několik semen. Pokud semena včas neposbíráte, tak z nich vyrostou další kytky (pokud se vám nedaří semena sbírat, tak vždy po zničení kytky rychle postupujte dál). Od vchodu postupujte nejprve směrem na sever. Na konci slepé chodby totiž najdete pařez s kouzlem **Upgraded Thunder Spider**. Po jeho získání postupujte od vchodu směrem na jihozápad a probijte se až do chodby, kterou se proti vám bude valit obrovský balvan. Vyhněte se mu a na konci chodby najdete pařez s kouzlem **Trap Finder**.

Probijte se až k podivnému schodišti, po kterém vyběhnete do druhého patra. To je jen o něco propletenější než to první a narazíte zde na více pastí (zkuste použít Trap Finder). S hledáním schodiště byste neměli mít problémy. Ve třetím patře se nejprve vydejte do severnější chodby, na jejímž konci najdete pařez ukrývající token. Pak pokračujte do jižnější chodby a probojujte se až k pařezu, ve kterém je ukryt velmi účinný řemdich. Zbytek patra je lineární (chodba se jen několikrát rozdvojuje), takže schodiště opět nemůžete minout.

5.2 Herne's Chamber

Na vrcholu věže vás čeká souboj s Hernem. Ten se bude objevovat na několika pevně daných místech a jako zbraň vám doporučujeme použít luk. Pokud zároveň použijete jako pomocníky Heroine a Mercenary, neměl by pro vás být problém Herna ustřílet (jakmile se objeví nějaká kytka, tak jí co nejrychleji zlikvidujte). Po souboji získáte amulet Herne a vaším úkolem bude probojovat se ven z věže, která je tentokrát plná druidů. Ta nejtěžší skupinka vás ale čeká až před věží (vřele vám doporučujeme použít pomocníky pro boj na blízko, které můžete podporovat svým lukem). Vraťte se do Kirkwallu, který je plný koňských kostlivců. Pobijte je a najděte Bodba, který na vás čeká na západním konci města. Po rozhovoru s ním můžete město opět opustit.

6. MOUNTAIN PASS

6.1 Mountain Pass

Zasněžený průsmyk najdete severně od Kirkwallu. Po uložení hry běžte přímo na sever a prohlédněte si zamrzlé dveře, které vedou do vikingské hrobky (zatím je nemůžete otevřít). Pak popoběhněte kousek na východ a promluvte si s chlapíkem jménem Gower. Pokud použijete pozitivní reakce, tak vás nechá zadarmo napít magického lektvaru. Ten je bohužel prokletý, takže už vám sice nebude zima, ale nemůžete opustit horský průsmyk. Dál pokračujte průsmykem směrem na severozápad a probojujte se až na velkou mýtinu plnou skřetů. Až prozkoumáte všechny slepé cesty, tak pokračujte směrem na severovýchod. Probijte se až k truhlici, ve které najdete kouzlo **Upgraded Mercenary**.

6.2 Frozen River

Po otevření truhly vás čeká plavba na malé kře. Vřele vám doporučujeme použít jako jednoho z pomocníků pavouka, který může svými výboji snadno znehybnit protivníky, kteří se vás pokusí na kře napadnout (pomůže vám hlavně v situacích, kdy jich na kru vyleze několik najednou). Až kra dorazí ke břehu, tak se budete muset probít průsmykem k další části řeky. Pokud jste připraveni na druhou plavbu, tak můžete kru sami odrazit od břehu. Po další krátké mezihře na pevnině a třetí plavbě se dostanete do úzkého údolí, na jehož dně vidíte Casgair. Jde o meč, který musíte získat pro Gowera ze začátku kapitoly. Až ho seberete, tak se propadnete do podzemní vi-

kingské hrobky.

6.3 Frozen Tombs

Návštěvu rozlehlé hrobky začínáte v centrální hale, ze které vedou chodby do všech 4 stran. Nejprve doběhněte na konec jižní chodby. Zde najdete ledovou stěnu, za kterou je uvězněn průzkumník jménem Dolyn. Dvakrát si s ním promluvte a dozvíte se o kameni se symbolem havrana, který by vám mohl posloužit jako klíč. Vraťte se do centrální haly, ze které musíte nyní postupovat směrem na západ (v této části kapitoly vám doporučujeme použít jako pomocníka hledače pastí, protože na ně budete narážet na každém kroku). Z další haly pokračujte směrem na jih a probojujte se až k malému Dolynovu táboru. Prohledejte jeho stan a najdete zmiňovaný kámen se symbolem havrana. Vraťte se do centrální haly a s pomocí tajemného kamene si otevřete dveře vedoucí na sever.

Dostáváte se do druhé části hrobky. Chodby na sever a na východ jsou zablokované, takže musíte postupovat na západ. Probojujte se až do velké haly, v jejímž středu vidíte trůn s mrtvým Vikingem. Dvakrát ho prozkoumejte a po krátké animaci si s ním promluvte. Použijte negativní reakce a tím donuťte Hrafna k akci. Po rozhovoru Hrafn vstane a dojde ke dveřím severně od svého trůnu. Vaším úkolem je dovést Hrafna k protivníkům, které může pobít (jakmile totiž pobije 25 nemrtvých Vikingů, splní svůj úkol a bude moci odejít na zasloužený odpočinek). Chodby severně od trůnního sálu jsou plné protivníků (jejich množství je neomezené), takže s jejich hledáním problémy nebudou.

Až Hrafn pobije 25 protivníků, vrátíte se k jeho trůnu. Od valkýry získáte nové kouzlo **Elemental** a flétnu, která vám umožní povolat 3 pomocníky najednou. Jako jednoho z pomocníků si povolejte ohnivého démona, který může rozpouštět ledové stěny. Probijte se zpět do centrální haly a z ní pokračujte do jižní chodby, kde díky ohnivému démonovi osvobodíte Dolyna. S ním se vraťte do centrální haly a pokračujte směrem na východ. Spletí chodeb postupujte směrem na sever a cesta se brzy stočí na západ. Probijte se až k východu, u kterého na vás čeká Gower. Použijte pozitivní reakce a kromě nového meče získáte také magický token.

7. MOUNTAIN TOWER

7.1 Mountain Tower

Na začátku kapitoly se vám do cesty postaví Cuthbad, kterého už jste jednou potkali. Pokud budete v rozhovoru reagovat negativně, tak budete bojovat jen s ním samotným. Pak pokračujte jednou z cest směrem na sever a probijte se až ke kamenné věži. Po vstupu dovnitř se připravte na dost nepříjemný test. Lugh na vás postupně pošle 4 skupinky protivníků, které budete muset postupně porazit v časovém limitu 3 minut. Až se vám to povede, tak prohledejte severovýchodní místnost, ve které najdete mrtvolu s kouzlem **Upgraded Light Fairy**. Pak pokračujte směrem na sever a probojujte se až ke schodišti do druhého patra.

Druhé patro je dost specifické, protože zde máte na výběr ze dvou cest. Severní chodba je plná protivníků a ta jižní je plná pastí (navíc potřebujete vílu, která vám temnou chodbu osvětlí). Obě chodby vedou do východní chodby, kterou musíte pokračovat směrem na jih. Až porazíte velkou skupinku protivníků (pozor na bodáky v podlaze), tak zatáhněte za páku ve výklenku a pokračujte do jihozápadního rohu věže. Zde se cesta opět rozdvojuje. Doporučujeme vám použít severnější chodbu, ve které sice potřebujete vílu na osvětlení, ale také zde najdete truhlici s tokenem.

Pokračujte dál na západ a probojujte se až k mříži, za kterou stojí několik mechanických bojovnic. Vyvolejte krysu, která je donutí uprchnout, a pak vyběhněte po schodišti do třetího patra. Toto

patro je dost lineární a je jen o vašich bojových schopnostech. Jen vás chceme upozornit, že byste měli prohledat všechny velké místnosti, protože v každé z nich najdete jednu truhlici.

7.2 Lugh's Chamber

Na samotném vrcholu věže vás čeká souboj s Lughem. Ten kolem sebe dokáže vyčarovat hodně nepříjemný kruh zbraní, kterému byste se měli vyhnout. Doporučujeme vám použít pomocníky s vysokou obranou, které můžete podporovat svým lukem. Pokud o své pomocníky přijdete, tak se schovejte za nástavbu se schodištěm a počkejte si, až se vám doplní mana. Jako odměnu za vítězství získáte nové kouzlo **Knight**, kouzlo **Upgraded Trap Finder** a amulet Lugh. Stejně jako v lesní věži se musíte následně probojovat dolů věží, která je plná nepříjemných druidů (pokud máte problémy s většími skupinkami, zkuste použít pavouka).

8. DOUNBY

8.1 East Dounby

Od věže běžte do města jižně od vás a vstupte do jeho východní části. Severní ulicí se probijte až k šerifově kanceláři a promluvte si se šerifem. Za odměnu dostanete nějakou tu zkušenost. Pak se probijte do jihovýchodní části města a vejděte do velkého domu kousek jižně od knihy pro ukládání hry. Uvnitř si promluvte se dvěma podivnými bratry, kteří vám dají za úkol doběhnout do domu severovýchodně od šerifovy kanceláře. Až si promluvíte s mužem jménem Donnan, tak se vraťte k bratrům, kteří vás tentokrát pošlou do domu v jižní ulici. Až si promluvíte se ženou jménem Catair, tak se opět vraťte k bratrům, od kterých konečně dostanete kouzlo **Knocker**.

Tipy

- ✗ **Určitě jste si všimli, že v našem návodu chybí devátá kapitola. Je totiž nepovinná a můžete jí absolvovat kdykoliv mezi třetí a šestou kapitolou (po spuštění šesté kapitoly už se do Finstownu nedostanete). My vám doporučujeme pustit se do ní až po páté kapitole, protože vás ve Finstownu čeká několik dost nepříjemných soubojů.**
- ✗ **Prohledávejte všechny slepé chodby a uličky, protože v nich často najdete truhlice s Adderstones. Tyto barevné krystaly potřebujete na používání magických amuletů, díky kterým si můžete na pomoc přivolat jednoho ze 4 mocných kouzelníků (například Caleigh, jejíž amulet máte téměř od začátku hry, může vyléčit vás i všechny vaše pomocníky).**
- ✗ **Pokud máte problémy s příliš silnými protivníky, můžete použít trik s lukem. Pokud totiž na své protivníky střílíte podle radaru, tak na ně můžete střílet ze vzdálenosti, na kterou vás vůbec nezaznamenají (můžete je pomalu ustřílet).**
- ✗ **Nezapomínejte co nejčastěji ukládat hru. V Bard's Tale totiž neexistují žádné checkpointy a pokud zemřete, tak se musíte vrátit k poslední uložené pozici. A to může naneštěstí znamenat opakování nepříjemně dlouhých herních úseků.**

8.2 West Dounby

Do západní části se dostanete buď přes jižní most, nebo starým městem. Doporučujeme vám spíše druhou variantu, protože ve starém městě najdete truhlice s kouzly **Upgraded Crone** a **Brute**. Připravte se ale na fakt, že ve starém městě se musíte obejít bez svých pomocníků. V západní části města navštivte bar na jeho jižním konci a zúčastněte se soutěže zpěváků. Za odměnu dostanete cenný token. Pak pokračujte do severní části města, kde si musíte v hospodě jménem Aiken Drum Bar promluvit s Duganem. Ten vám zadá další úkol, kterým je cesta na nedaleké pláně. Město můžete opustit nedalekou západní bránou.

10. GREENLANDS

10.1 Greenlands, Southern Plains

Na ostrově západně od Dounby najdete pláně, na kterých se musíte nejprve utkat s početnou skupinkou druidů podporovaných obrovským ptákem. Doporučujeme vám co nejrychleji se zbavit druidů a teprve pak se můžete začít zajímat o ptáka. Ten je zranitelný, jen když přináší posily, takže si na něj pěkně počkejte a ve chvíli, kdy se drží těsně nad zemí, na něj zaútočte mečem nebo palcátem (lukem by vám to trvalo příliš dlouho). Také vám musíme poradit, že byste se měli v průběhu boje držet co nejdále od svých pomocníků. Pták na vás totiž bude shazovat druidy, kteří by mohli vaše pomocníky snadno rozmáčknout. Až bude pták mrtev, pokračujte na severní pláně.

10.2 Greenlands, Northern Plains

Severní pláně jsou plné malých skřetů označovaných jako Redcaps. Dejte si na ně pozor, protože se mohou díky mrtvolám léčit. Plání se probojujte až na označené místo, kde se setkáte s tlouštíkem jménem MacRath. Po rozhovoru s ním musíte zabít podivného démona, který vám bude v průběhu souboje vysávat manu. Pokud použijete luk a skupinku schopných pomocníků, neměl by to být problém. Po zabití démona budete muset doprovodit MacRatha zpět to Dounby. Jediný, kdo rozumí jeho podivnému dialektu, je totiž Dugan. Po rozhovoru s Duganem (je stále ve stejné hospodě) se musíte vrátit zpět na místo, kde jste MacRatha potkali. Běžte ke hřbitovu směrem na jih a po bitce se skupinkou nemrtvých můžete sestoupit do podzemí.

10.3 MacRath's Dungeon

V podzemí se musíte rozloučit se svými pomocníky, protože ti v podivné fialové záři zmizí. Do severozápadního rohu podzemí se tedy budete muset probojovat vlastními silami. Pokud jste opravdu v nejzápadnější chodbě, tak můžete dojít k magickému portálu, na kterém vidíte symbol lebky. Podzemí je podobných portálů plné a pokud nevíte kudy kam, můžete se v něm pěkně zamotat. Pokud chcete projít podzemím nejkratší možnou cestou, musíte zvolit pořadí Skull, Tree, Moon, Sun, Chicken a Song (jde o pořadí symbolů, které můžete vidět na kopečku nad vchodem do podzemí).

Jakmile projdete portálem, dostanete se do další části podzemí. Probojujte se na jeho druhý konec a projděte portálem se symbolem stromu. Až v této části podzemí projdete portálem se symbolem měsíce, narazíte na podivnou lebku. Po krátkém rozhovoru zapalte 5 pochodní kolem bazénku plného krve a pokud vám obrovský pták na začátku této kapitoly zabil psa, tak ho získáte zpátky. Lebka vás navíc naučí kouzlo **Enchantress**. Pokračujte k portálu se symbolem slunce, kterým se dostanete do haly plné stínů. Vyhněte se jim a z truhlice uprostřed haly získejte kouzlo **Behemoth**.

Portál se symbolem kuřete najdete v západní chodbě. Zavede vás do menší haly, ve které byste si měli zavolat hledače pastí. Ten vám totiž otevře tajné dveře v severozápadním a severovýchodním rohu haly. V tajných místnostech pak najdete truhlice s kouzly **Upgraded Heroine** a **Upgraded Knight**. Pokračujte do portálu se symbolem loutny, kterým se dostanete do poslední části podzemí. Zde vás čeká souboj s vůdcem nemrtvých, který si může kdykoliv přivolat. Doporučujeme vám odlákat ho od jeho pomocníků (pokud je pobijete, tak si je oživí) a použít na něj behemotha. Až získáte Shadow Axe, můžete opustit podzemí a probojovat se k východu z plání.

11. STROMNESS

11.1 Stromness

Po úvodním rozhovoru zabijte 2 nemrtvé Vikingy a vyrazte na prohlídku města. Nejbližším důležitým bodem je kostel, který najdete jihozápadně od začátku kapitoly. Kolem něj je vyznačena magická bariéra, kterou neprojde žádný Viking (můžete si zde doplnit zdraví i manu), takže jde o jediné bezpečné místo ve městě. Před kostelem stojí řezník Hatcher a vedle něj skřet, který vás za negativní reakce naučí kouzlo **Upgraded Health Stealer**. Dál pokračujte do jihozápadního rohu města, kde najdete pařez ukrývající opravdu kvalitní brnění. Posledním zajímavým místem je molo v jihovýchodní části města. Na jeho konci najdete skřeta, který vás za pozitivní reakce naučí kouzlo **Upgraded Elemental**.

Pokud jste skončili s prohlídkou města, tak se vraťte ke kostelu a promluvte si s řezníkem. Ten vykročí směrem na západ a velmi pomalu dojde až k obchodu na molu na západním konci města. Vaším úkolem je řezníka bránit, protože pokud zemře, do obchodu se nikdy nedostanete. V obchodě vám doporučujeme koupi magické flétny, která vám umožní vyvolat až 4 pomocníky. Po návštěvě obchodu bude řezník pokračovat k bráně vedoucí na farmu (pokud řezník umře, tak vám sice předá klíče od své farmy, ale vy nezískáte velmi zajímavý luk). Připravte se na hotové peklo.

11.2 The Farm

Na farmě vás čeká boj se zvířaty, která má řezník na svědomí. Jako pomocníky vám rozhodně doporučujeme ohnivého démona a behemotha, protože oheň na nemrtvá zvířata docela platí. Sledujte řezníka až na západní konec farmy, kde najdete pařez s tokenem. Pokračujte až k budově na jižním konci farmy, kde musíte odrazit několik vln útočících krav (jsou opravdu velmi odolné).

Až je všechny pobijete, tak se na scéně objeví obrovský Haggis, na

kterého byste měli zaútočit s podporou všech svých pomocníků. Bohužel se po určité době Haggis zasune do země a zvířata běžící k jeho jámě mu doplní zdraví (pokuste se tato zvířata za každou cenu zastavit). Pokud se vám podaří tohoto šíleného protivníka zlikvidovat a řezník přežije, tak od něj získáte již zmiňovaný luk. Před cestou do dolů ještě doběhněte k pařezu severně od farmy, protože je v něm ukryt další token. Na konec přeběhněte po úzkém můstku ke vchodu do dolu.

12. FIRBOLG MINES

12.1 Firbolg Mines

Vstupním tunelem doběhněte až na první křižovatku, ze které byste měli pokračovat směrem na západ. Doběhněte až do velké jeskyně, ve které se 2 firbolgové pokoušejí prorazit zával. Promluvte si s Culainnem a on vás požádá o pomoc. Vaším úkolem je sehnat co nejvíce firbolgů, kteří se pokusí co nejrychleji prorazit zával (zavalení horníci mají kyslík jen na 10 minut, takže si musíte pospíšit). Vraťte se do vstupního tunelu, ve kterém najdete první 2 pomocníky. Doběhněte s nimi k závalu a pak se vraťte na první křižovatku. Pokračujte směrem na jih, kde vytváří tunel obrovský kruh. Tímto kruhem se probojujte a cestou oslovte 4 další firbolgy. Vraťte se s nimi k závalu a počkejte si, až ho horníci odstraní.

Po proražení závalu dostanete za odměnu mluvící dvouručák. Doběhněte na konec uvolněného tunelu a promluvte si se starým známým Dolynem. Ten vám dá za svou druhou záchranu praktický token. Doběhněte do jižní části dolu a doběhněte k východu na jeho východním konci. Čeká vás cesta po podzemní řece, která probíhá podobně jako v horském průsmyku. Pokud nezapomenete použít pavouka a pomocníky pro boj nablízko, neměli byste mít větší problémy.

12.2 Finfolk Caverns

Dostáváte se do systému chodeb, které jsou plné finfolků a podivných kamenných bojovníků. Vaším prvním cílem by měl být východní konec tohoto bludiště. Jednoduše se probojujte až do nejvýchodnější jeskyně, na jejímž jižním konci najdete vyděšeného firbolga jménem Bannock. Promluvte si s ním a použijte pozitivní reakce. Bannock vás požádá o pomoc a vaším úkolem bude dovést ho až k voru, na kterém jste před chvilkou připluli. Za odměnu vám dá Bannock část svého brnění, které se vám bude hodit.

Nyní se musíte probojovat až na severozápadní konec bludiště. Zde najdete jeskyni, ve které si musíte promluvit s Vikingem jménem Olav. V klidu ho vyslechněte (nepřerušujte jeho vyprávění) a za odměnu dostanete token. Pak si s ním promluvte ještě jednou a Olav vám díky kusu starého brnění uvěří, že jste zabili Bannocka. Za odměnu vás naučí kouzlo **Upgraded Bodyguard**. Díky tomuto pomocníkovi můžete deaktivovat magickou bariéru, kterou najdete na jižním konci bludiště. Až bariéra zmizí, tak běžte do jeskyně západně od knihy pro ukládání hry a probojujte se až k truhlici, ve které najdete kouzlo **Upgraded Knocker**.

Vaše další kroky povedou do lávové jeskyně, jejíž vchod najdete vedle knihy pro ukládání hry. Uvnitř narazíte na dalšího vyvoleného. Promluvte si s ním a reakce zvolte podle svého uvážení. Pokud budou pozitivní, tak získáte harfu s větší kapacitou many. Pokud ale použijete negativní reakce, tak vyvolený zemře a vy získáte kouzlo **Upgraded Behemoth**. Je to jen na vás. Až se vrátíte do hlavní jeskyně, tak pokračujte na jih a nastupte na další vor. Čeká vás mimořádně dlouhá plavba, při které vás budou kromě finfolků otravovat také hydry. Jakmile jedna z nich chytí váš vor, použijte luk a střílejte jí do hlavy. Celkem byste měli bojovat s Hydrou asi pětkrát.

13. ISLAND TOWER

13.1 Island Tower

Nejprve se musíte tradičně probojovat k věži, která je umístěna severně od začátku kapitoly. Narazíte na větší skupinky nepříjemných druidů, takže nepůjde o žádnou procházku. Až se probojujete do věže, tak se za vámi zavřou dveře a vy nemáte možnost ustoupit. Před vámi je první patro plné kamenných bojovníků, jejichž pozornost je na sebe schopen přitáhnout bodyguard. U druhé knihy pro ukládání hry nepřehlédněte truhlici, ve které je ukryto kouzlo **Upgraded Enchantress**. Pokračujte dál směrem na jih a až se cesta stočí na východ, tak se probojujte do středu velké místnosti, kde najdete truhlu s novou loutnou.

Probojujte se až k výtahu, který vás vyveze do druhého patra. Zde vás čeká velmi nepříjemný souboj s neviditelnými bojovníky (jejich meče a štíty jsou naštěstí viditelné). Probojujte se až k úzkému kamennému můstku, u jehož začátku najdete truhlici s dýkou (ta se vám hodí, pokud bojujete s pomocí dvou zbraní). Pak se začněte probojovávat po síti kamenných můstků směrem na sever. V severovýchodním rohu tohoto labyrintu najdete truhlici s kouzlem **Upgraded Rogue**. Výtah najdete jihozápadně od této truhlice.

Ve třetím patře postupujte od začátku směrem na východ. Na velké plošině za první knihou pro ukládání hry najdete truhlici s novým palcátem. Pokračujte směrem na jihovýchod a po chvilce se probijete k poslednímu výtahu. Až vyjedete na vrchol věže, tak vás čeká souboj s Mannananem. Zde vám vřele doporučujeme použít bodyguarda, který na sebe dokáže přitáhnout jeho magické útoky (kromě Crone nemá cenu vyvolávat další pomocníky). Po krátkém boji se váš protivník přemění na tornádo nebo déšť meteorů a vám nezbude nic jiného než utíkat po obvodu věže. Až se Mannanan znovu zhmotní, tak na něj co nejrychleji zaútočte, protože svou fyzickou podobu neudrží příliš dlouho. Tento postup opakujte, dokud Mannanan nezemře a vy nezískáte jeho amulet.

14. DOUNBY TOWER

14.1 Dounby Tower

Konečně se dostáváte k poslední věži, kterou musíte dobít. Před jejím vchodem vás ale ještě před tím čeká krátký boj s Mackayem a jeho druidy (použijte jeden z útočných amuletů a půjde o opravdu krátký boj). Uvnitř věže se pak budete muset probít 12 velmi malými patry, která jsou plná nejrůznějších protivníků (postupně se utkáte se všemi typy protivníků, na které jste ve hře narazili). V nejvyšším patře vás čeká nejdůležitější rozhodnutí ve hře. Je totiž jen na vás, komu z dvojice Caleigh a Fiannaoch uvěříte (hra má celkem 3 konce, mezi kterými si nyní můžete vybrat). Pokud uvěříte Caleigh, tak se utkáte s Fionnaochem. Pokud uvěříte Fionnaochovi, tak budete bojovat s ďábelskou Caleigh. Pokud nevěříte ani jednomu z nich, tak můžete jednoduše odejít.

Jakub Holý

NARC

INFO

■ **VYDAVATEL:** Midway ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** In-house ■ **RECENZE:** PLAY 9 - 18%

Všichni lidi z Midway, kteří spolupracovali na téhle hře, by měli být propuštěni.

Řekneme vám přesně, za kterým rohem na vás číhají protivníci...

USA - BLOODBATH

1. Postřílejte gangstery ve vaší blízkosti (pozor na policistu vlevo u zdi domu) a uličkou vpravo pronásledujte prchajícího Jacksona. Kryjíce se za zdmi a bednami zlikvidujte postupně všechny oponenty, v závěru pak samotného bosse.

USA - TUTORIAL

1. Promluvte si s policistou před vámi (modrý bod na radaru) a na jeho výzvu přeběhněte k ozbrojenému muži na opačné straně silnice. Ukažte mu odznak, vyčkejte na jeho zatčení a promluvte s poldou.

2. Běžte (vedeni radarem) ke druhému policistovi. Po krátkém výkladu se rozběhněte za poldou (využijte L1 pro sprint). Vzdávajícího se dealera uchopte stiskem △ a následnými opakujícími se stisky naboostujte indikátor zatýkání. Stiskněte ⊗ v okamžiku, kdy se automaticky „nabíhající" indikátor zaplní do bíle vyznačeného pole. Seberte zatčenému chlápkovi vše, co z něj vypadne, a rozlučte se s uniformovaným kolegou.

3. Napravo od zaparkovaného taxíku seberte v koutě pohozený balík drog (BD-1) a vedeni radarem se přesuňte k policejní stanici. Vložte do úschovny všechna zabavená narkotika a branou nalevo vstupte na dvůr. Procvičte si krátce, za asistence dalšího poldy, tvrdší způsoby zatýkání.

4. Běžte k následujícímu policistovi. Rozutíkejte se za prchajícím označeným lumpem, zasprintujte si, čapněte ho za límec a speciálním chvatem ho zneškodněte. Promluvte s kolegou a po příjezdu dodávky se rozběhněte k bratrovi zatčeného muže. Kryjte se za stromem před střelbou a ve vhodném okamžiku útočníka odzbrojte a zatkněte. Pohovořte s poldou a přesuňte se zpět k velitelství.

USA MAIN - BAD APPLES

1. Ukažte odznak strážníkovi u brány a ze zpřístupněného nádvoří seberte „Shotgun Mic" - odposlouchávací zařízení. S pomocí radaru se přesuňte do blízkosti Mc Dadeho a zpovzdálí jej sledujte. Až u marketu zrychlí, rozběhněte se za ním a sledujte jej ke trojici zkorumpovaných policistů.

2. Po žebříku nalevo vyšplhejte na střechu. Z určené pozice zaměřte odposlouchávacím zařízením rozmlouvající policisty a vyslechněte jejich debatu. Vyčkejte, až se přemístí k místnímu bowlingu, a vyslechněte jejich rozhovor se zdejšími gangstery. Po výzvě velitele pomozte poldům zlikvidovat útočící gang, u zdi napravo za zastávkou vemte BD-2, načež si popovídejte s šéfem zkorumpovaného trojlístku.

3. Chytněte (L1 + △) prchajícího Cooka, seberte mu odznak a vraťte se k šéfovi Galluccimu.

4. Promluvte s ním (případně si vyzkoušejte drogu).

5. Sežeňte 1000 dolarů, a to buď prodejem drog anebo zatýkáním zločinců. Po získání potřebné částky promluvte s Galluccim.

6. Následujte bosse ke dvojici gangsterů. Jakmile vytasí zbraně, zneškodněte je i jejich objevivší se kolegy. Pak prohledejte mrtvého Gallucciho, seberte důkazy a zatkněte dva jeho kumpány - Galla a Mc Dadeho. Jejich pozici zjistíte radarem. Poté se vraťte k velitelství, kde započněte další misi.

USA MAIN - UNKNOWN DRUG

1. Běžte k dealerovi (modrý bod na radaru) a zatkněte ho. Vyslechněte jej za použití násilí. Stejným způsobem vyslechněte další dva dealery v okolí.

2. S pomocí radaru se přesuňte k úkrytu gangsterů, před jehož branou promluvte se strážným. Vstupte do objektu a po rozmluvě s distributorem zastřelte dvojici útočníků. Vylezte po blízkém žebříku, přeručkujte po železné konstrukci na terasu a prohledejte mrtvé. S nalezeným klíčem otevřete bránu, ve výklenku za ní seberte BD-3 a sprintem doběhněte prchajícího distributora.

3. Na hřbitově ho několika ranami pošlete k zemi a zatkněte jej.

4. Přemístěte se k velitelství, prokažte se strážníkovi odznakem a ze dvora seberte foťák a pistoli s tlumičem.

5. Přesuňte se k žebříku v Jižním Richmondu (viz. radar). Vylezte na střechu budovy, vytaste pistoli s tlumičem, aktivujte přesné míření (R3) a střelbou do hlavy zneškodněte na sousední střeše procházející stráž. Přeskočte k mrtvému a pak přes další dvojici střech do blízkosti další hlídky (viz radar). Zneškodněte stráž a přes další střechy přeskákejte k pozici, vhodné pro fotografování.

7. Vyfoťte všechny gangsterské šéfy, přičemž zády otočeného bosse vyfoťte ze stříšky pár metrů napravo.

8. Slezte rychle po blízkém žebříku a eliminujte spolu s policisty odpor gangsterů. Aspoň jednoho z nich musíte zatknout. Po výzvě velitele seberte z výklenku u telefonních automatů BD-4 a vyslechněte zatčeného bosse.

USA MAIN - SENATOR

1. U náměstí promluvte s prostředníkem a zatkněte ho.

2. Doběhněte si na stanici pro odposlouchávající zařízení a vydejte se k pozici, vyznačené na radaru.

3. Po výzvě velitele se vraťte cestou k žebříku, vylezte na střechu, seskočte doprava na sousední a seberte zde ležící BD-5. Znovu vyšplhejte po žebříku a přikrčeni se přibližte ke sniperovi. Odzbrojte ho (z kleku, stiskem ⊡), zatkněte a seberte jeho zbraň. Vyslechněte zatčeného, přistupte k okraji střechy a odstřelovačkou, případně automatickou puškou postřílejte přibíhající útočníky.

4. Sklouzněte po žebříku na ulici a zpoza rohu vyslechněte rozhovor velvyslance. Následně ochraňte jeho limuzínu před útočníky.

5. Pomocí raketometu zničte dvojici přijíždějících dodávek a střelbou ze samopalu zlikvidujte útočící „pěchotu".

USA MAIN - DRUGS LAB

1. Doběhněte k limuzíně a sledujte ji. Až naboural, odzbrojte, zatkněte a vyslechněte prchajícího gangstera.

2. Přesuňte se ke vchodu na jatka, pohovořte s hlídkou a zpacifikujte ji. Otevřete vrata, vstupte do objektu a postřílejte objevivší se útočníky. Doplňte si zdraví poblíž ležící lékárničkou, seberte pohozený „proviant" a vstupte do budovy.

USA ABATTOIR - ABATTOIR

1. Vyslechněte gangstery, zlikvidujte všechny poblíž se vyskytující oponenty a spínačem na konci výše položené lávky zpřístupněte sousední halu.

2. Pohovořte se skupinkou gangsterů a „převtělte" se do Marcuse. Vpadněte do haly, kde byl zajat Jack, vyřiďte skupinku oponentů a pohovořte s Josem.

3. Sprintujte po okraji haly (z dosahu Joseho sekáčku) a průběžně do něj střílejte, dokud nepadne.

USA MAIN - END LEVEL

1. Oběhněte blok a přes náměstí se přesuňte na levou stranu marketu. Vylezte po žebříku na střechu, uchopte odstřelovačku a sejměte s ní snipera, hlídkujícího na opačné straně střechy. Mrkněte se stejným směrem na střechu vzdálené budovy a všimněte si dvou odstřelovačů. Oba zastřelte, přemístěte se k mrtvému na opačné straně střechy a sundejte odtud snipera, nacházejícího se na střeše vzdáleného kostela. Zpoza římsy seberte BD-6, sklouzněte ze střechy, oběhněte market a podél kostela doběhněte ke křižovatce. Cestou vpravo dorazte k bowlingu. Naproti, ve výklenku za zastávkou, seberte BD-7, po blízkém žebříku (dříve navštíveném) vylezte na střechu, přeběhněte k cílové pozici a cestou seberte v průchodu ležící BD-8. Z nového postu sejměte blízkého snipera na střeše před vámi, seberte BD-9, ležící opodál a zastřelte dvojici odstřelovačů na střeše kostela (nejprve levého).

2. Rozběhněte se ke kostelu a vyčistěte prostranství před vchodem od nepřátel. Dříve, než vstoupíte do kostela, můžete posbírat chybějících 15 balíků drog. Rozběhněte se od kostela vpravo a na křižovatce se vydejte doleva. Za další zatáčkou (vpravo) seskočte do uličky u domů a seberte zde ležící BD-10. Přeběhněte na opačný konec uličky a v její pravé větvi seberte ze země BD-11. V podúrovňových uličkách u domů za bowlingem (od kostela vpravo, na křižovatce vpravo) naleznete BD-12 a BD-13. Na střeše budovy vpravo od stanice BD-14 a BD-15. V uličce u motelu vylezte na střechu a naproti vemte BD-16. Vraťte se do uličky a na konci, za policejním autem seberte BD-17. Vpravo od vstupu do metra seskočte pro BD-18. U zastávky napravo odtud skočte na žebřík a vyšplhejte na římsu - na okrajích seberte BD-19 a BD-20. Skočte na žebřík u automatů na okraji hřiště a vylezte si pro BD-21. Naproti marketu oběhněte dřevěný plot a najdete BD-22. U železničního přejezdu vylezte po žebříku na střechu továrny a naleznete zde BD-23. Ve dvoře nalevo od vchodu do zdejší TV stanice seberte BD-24. Napravo, o kousek dál, naleznete poslední, BD-25. Nalezením všech BD zpřístupníte v menu hry originální arkádu Narc.

USA CHAPEL - CHURCH

1. Kryjte se za lavicemi a sloupy a postupně postřílejte všechny členy početného oddílu gangsterů.

USA SUBWAY - SUBWAY (SPECIAL ASSIGNMENT)

1. Doběhněte k metru a vstupte do jeho nitra. Postřílejte gangstery na úvodním schodišti a sejděte na nástupiště. Vzadu napravo odstřelte dveře a vstupte do strojovny. Po objevení se nepřátel obezřetně postřílejte všechny ozbrojence, přičemž dejte pozor na výbušné barely v okolí.

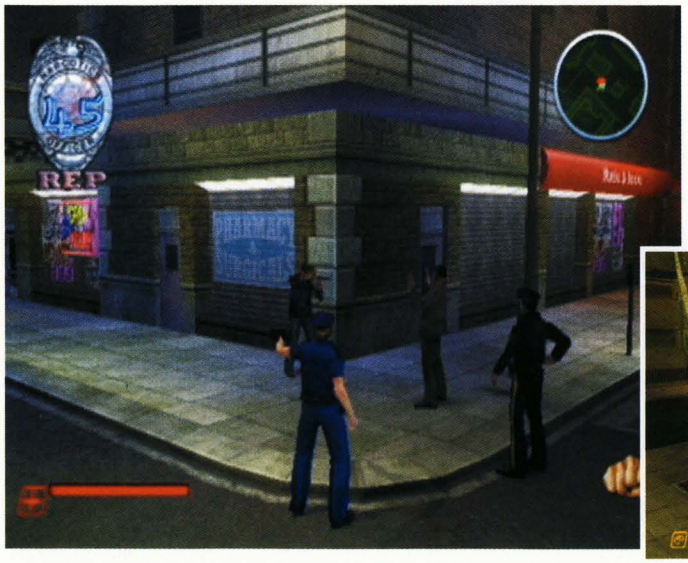
ASIA MAIN - WELCOME

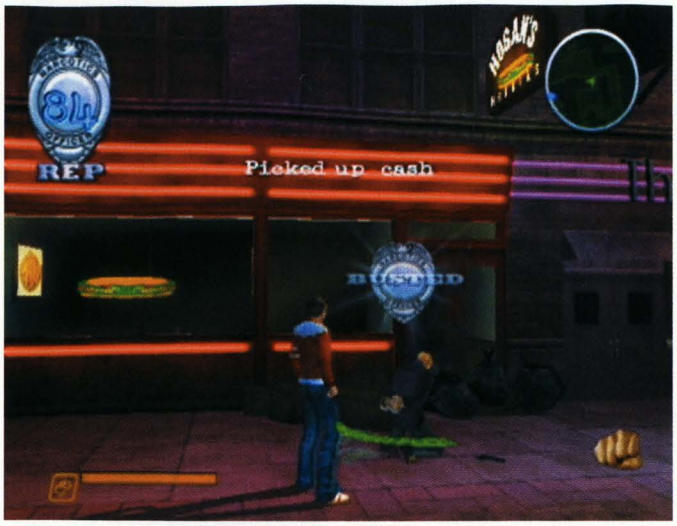
1. Zneškodněte kontaktním způsobem dva bojovníky triády (po sérii

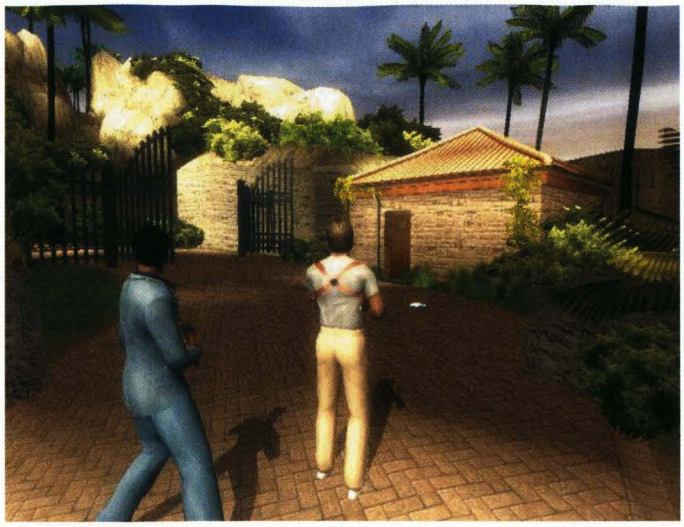
OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Pohled
Křížek » Kop/nabíjení
Čtvereček » Úder rukou/úder zbraní
Čtvereček + křížek » Speciální chvat
Trojúhelník » Chyt/prodej drog
L1 + Trojúhelník » Chyt letmo
Kolečko » Odznak
L1 » Sprint
L2 » Přikrčení
R1 » Použití předmětu/střelba
R2 » Skok
R3 » Centrování pohledu/přesné míření
Šipky Pohyb v inventáři
Start » Pauza/herní volby







úderů poodběhněte, abyste se vyhnuli odvetným ranám). Poté zpacifikujte objevivšího se střelce a jeho zbraní zneškodněte přibíhající útočníky, včetně střelců na střeše.

2. Zatkněte a vyslechněte postupně tři členy triády, zobrazené na radaru v podobě červených bodů (útočte bez výstrahy). Přesuňte se k policejnímu oddílu, čekajícímu v docích a promluvte s jejich velitelem - Lavem.

3. Přeskočte blízký plot, přesuňte se tiše k rohu budovy a počkejte, až se poblíž hlídkující stráž otočí zády. Pistolí s tlumičem dotyčného zastřelte a stejně naložte s jeho kolegou, hlídkujícím opodál. Vyskočte na velkou bednu, odtud na římsu blízké budovy a seberte odsud BD-1. Vběhněte do uličky mezi sklady č. 1 a 2, přes bednu vylezte vzhůru na stříšku, kde seberte BD-2 a přeskočte na střechu. Nepozorovaně odstřelte dvě stráže na blízkých střechách a přeskočte na pravou. Na opačné straně odstřelte hlídku, procházející po terase a z terasy napravo seberte BD-3. Chlápka, hlídkujícího dole ve dvoře zastřelte, až jeho kolega u mola bude odcházet. Pak rychle seskočte přes terasu na dvůr a sejměte vracejícího se parťáka. Podél skladu doběhněte k poslednímu triádníkovi, ze zálohy jej odpravte a z blízkého mola seberte BD-4. Vejděte do cílového skladu a tiše projděte uličkou k místu, kde dva chlápci drží zajatce. Rychle zastřelte stráže a osvoboďte Marcuse.

4. Vyběhněte ze skladu a kryjíce se před střelbou, zlikvidujte v okolí rozmístěné triádníky. Nakonec opusťte doky.

ASIA MAIN - LISTENING IN

1. Seberte z nádvoří policejní stanice „Shotgun Mic". Promluvte u vchodu do hotelu s jedním ze zaměstnanců, ukažte mu odznak a následujte ho k žebříku. Vylezte na střechu hotelu.

2. Pokuste se vyslechnout hovor slečny Chenové. Po neúspěchu slezte po žebříku na dvůr, seberte odstřelovačku a zastřelte dva útočící muže. Vylezte znovu na střechu, odstřelte sniperkou ventilátor v blízkosti slečny Chenové a začněte ji odposlouchávat (musíte mít slečnu Chanovou neustále v hledáčku).

3. Po skončení odposlechu rychle sklouzněte po žebříku ze střechy a zneškodněte triádníky, útočící na dodávku. Nalevo ve výklenku nahoře nad dodávkou leží BD-5. Vylezte na vůz a během jízdy likvidujte v ulicích se objevivší střelce. U hotelu seskočte na zem, eliminujte početnou skupinu triádníků, doplňte si u mrtvých zásoby munice a zdraví, načež vyskočte zpět na střechu dodávky. Prostřílejte se do podjezdu, seskočte na zem, zlikvidujte zbylé členy triády a vyslechněte nabídku slečny Chenové.

4. Pokud přijmete její nabídku, přesuňte se na místo předání a promluvte se slečnou Chenovou.

5. Jestliže jste odmítli úplatek, budete muset odolat dalším oddílům triády. Po likvidaci přiběhnuvších ozbrojenců skočte na dodávku a v následující části města zlikvidujte početný oddíl gangsterů. V závěru budete znovu vyzváni slečnou Chenovou ke zradě.

6. Pokud podlehnete pokušení, postupujte podle odstavce 4. Pakliže ne, skočte na dodávku a pokračujte v jízdě.

7. Jakmile automobil vypoví službu, vydejte se pěšky k policejní stanici. Ve finále se vyhněte podjezdu a utkejte se před stanicí s poslední skupinou triádníků. Nakonec předejte důkazní materiál Lavovi, který čeká na nádvoří.

SPECIAL ASSIGNMENT

1. Přesprintujte k restauraci a u policejních vozů seberte odstřelovačku. Vyšplhejte po žebříku v uličce vpravo od restaurace, přeběhněte po lávce a překonejte trojici výše položených plošin. Seskočte na římsu s vyznačenou střeleckou pozicí, zaměřte odstřelovačkou trojici teroristů před restaurací a zprava doleva, jednoho po druhém, je zastřelte. Pro rychlejší střelbu neaktivujte zoom sniperky naplno. Po akci seberte z ventilační stříšky (nalevo) BD-6, seskočte na níže položenou lávku (při dopadu L2), seskočte na cestu a postřílejte útočící triádníky. Pak se vraťte k policejní stanici.

ASIA MAIN - THE BUYER

1. Pomocí radaru se přesuňte k celnímu překladišti, ukažte odznak strážníkovi a ve zpřístupněném skladu promluvte s nákupčím.

2. Eskortujte nákupčího k cílovému bodu a braňte ho před útoky triády.

3. V závěru zastřelte dvojici sniperů na střechách a setkejte se s policisty v cílovém bodu.

4. Ochraňte svého svěřence před útočníky, postupujícími k vám ze dvou směrů. Střídavě kryjte obě strany prostranství.

5. Chytněte utíkajícího nákupčího, přičemž ignorujte objevivší se triádníky, aby vám nákupčí nezmizel. Při pronásledování můžete sbírat peníze, které vypadnou uprchlíkovi z batohu. Až bude vyčerpán, zatkněte jej.

6. Chraňte zajatce před přibíhajícími střelci. Průběžně doplňujte munici a zdraví zásobami mrtvých.

SPECIAL ASSIGNMENT

1. Rozběhněte se ulicí vpřed a v místech, kde se kolejnice stáčí vlevo, zatkněte ozbrojeného exhibicionistu (u světelné reklamy mobilního operátora).

ASIA MAIN - THE STINGER

1. Z nádvoří policejní stanice seberte Stinger. Rozběhněte se k cílovému bodu, cestou odpravte několik zákeřných střelců a umístěte Stinger na vyznačenou pozici.

Mrtvému motorkáři prohledejte batoh.

2. Vyrazte k další pozici, na trase odmítněte Lordovu nabídku ke „spolupráci" a v cílovém bodě (v podjezdu) umístěte další Stinger. Vyčkejte na příjezd druhého motodealera. Až se vyboural, prohledejte ho.

3. Rozběhněte se k novému cílovému bodu a cestou pomozte kolegům zlikvidovat útočící gang.

4. V cílové pozici sabotujte dvojici motocyklů a vyčkejte na příchod motorkářů. Zatkněte oba (případně jednoho zastřelte), prohledejte je a rozběhněte se k další značce. Umístěte Stingera, zbraní zlikvidujte ujíždějící motorku, zatkněte motodealera a prohledejte ho.

5. Vyslechněte druhou nabídku Lorda. Pokud ji přijmete, zajděte na místo předání drog (do čajovny v blízkosti policejní stanice). Pokud odmítnete, odolejte dvěma oddílům útočníků na cestě k velitelství. Zde pak předejte drogy strážníkovi, čekajícímu před vchodem.

SPECIAL ASSIGNMENT

1. Běžte na určené místo setkání s policistou - informátorem. Po explozi vozu se rozběhněte k dodávce parťáka a naskočte na ni. Rozjeďte se za motorkáři a rychlou a přesnou střelbou je zneškodněte, přičemž dejte pozor na civilisty. Po likvidaci úvodní dvojice vyřiďte stejným způsobem další páreček motorkářů.

ASIA MAIN- THE DEAL

1. Rozběhněte se ke skladu a zneškodněte útočící komando.

2. Doběhněte na stanici pro foťák a na terase lemující tržiště nalezněte cílovou pozici - žebřík. Vylezte na střechu, otočte se k tržnici a s rozběhem (L1) přeskočte doleva na stříšku. Seberte zde ležící BD-7, přeskočte zpět na žebřík a na střeše dosáhněte cílové pozice. Odsud přeskočte vpravo na žebřík, vylezte vzhůru a skočte na výše položenou střechu. Na její opačné straně zaujměte pozici k focení.

3. Vezměte do hledáčku Jacka přicházejícího na tržnici a vyfoťte všechny osoby, s nimiž přijde do styku.

4. Rychle seskákejte na tržnici, vyřiďte v okolí rozmístěné triádníky a poblíž, za rohem jednoho z domů, osvoboďte Jacka.

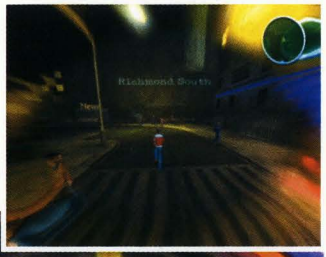
5. Zaujměte střeleckou pozici na vyznačeném místě a zastřelte odsud naproti na ochozu se nacházející střelce. Dejte signál Marcusovi a kryjte ho. Až se přemístí, přeběhněte na další, nově označenou pozici a odsud palte po okolo rozmístěných střelcích, přičemž se zaměřte nejen na střelce z protějšího ochozu, ale také na útočníky po stranách. V příhodné chvíli dejte Marcusovi znamení a přeběhněte na pozici u schodiště. Kontrolujte situaci na protější terase a vyzvěte Marcuse k dalšímu postupu. Poté seběhněte na vyznačené místo po parťákově pravici (poblíž si lze doplnit zdraví). Eliminujte střelce na opačné straně tržnice, přeběhněte s Marcusem ke schodišti a po likvidaci přiběhnuvších triádníků vyběhněte vzhůru po schodišti.

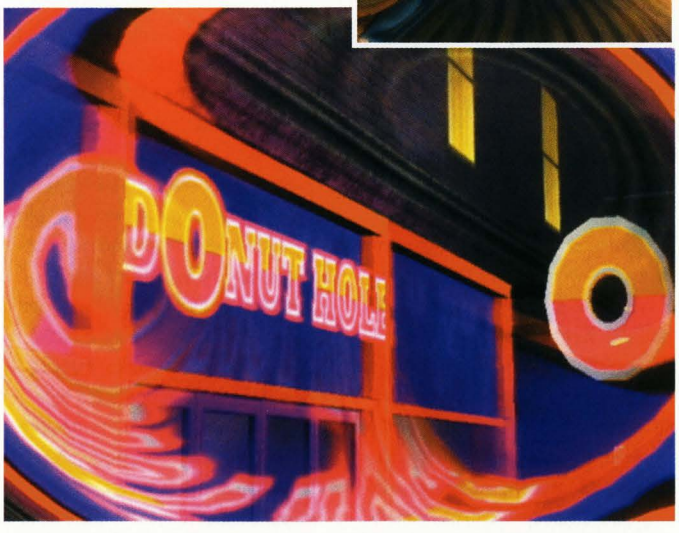
6. Vedeni zrychlující se frekvencí zvuků lokátoru (trackeru) se vydejte chodníkem vpravo přes „Workers Square". Před „Fish Marketem" seběhněte po schodech nalevo do průmyslové zóny a silnicí napříč doky dojděte po „Rapongi District". Uličkou mezi domy před vámi proběhněte k baru „Al-Al". U něj se vám zobrazí pozice hledaného kufříku. Běžte odtud po chodníku vlevo, podél budovy „Green Dragon Trains" a v uličce napravo vylezte po žebříku vzhůru. Doplňte si zdraví před vámi ležící lékárničkou a přeskočte od žebříku na ochoz sousední budovy. Zastřelte hlídku procházející před vámi, odstřelovače na střeše protějšího domu a po ochozu se přemístěte ke kovovému schodišti. Zneškodněte zdejší hlídky, vyběhněte po schodech na střechu a na její opačné straně zlikvidujte dva na terase pod vámi číhající triádníky. Sjeďte po žebříku na terasu, zpacifikujte posledního oponenta a po dalším žebříku sklouzněte k BD-8. Vedle něj pak seberte kufřík.

7. Po rozhovoru s Marcusem vylezte po žebříku na terasu, zastřelte zde se nacházející hlídku a poté i střelce nad vámi. Zničte všechny drogy ležící okolo. V závěru se přes „Upper Wang Chai Road" vydejte ke stanici.

SPECIAL ASSIGNMENT

1. Seběhněte schodištěm vlevo od velitelství a cestou okolo hotelu Toon proběhněte do blízkosti jednoho z teroristů, stojícího u schodiště. Po těchto schodech vyběhněte na zadní trakt Fast Foodu, oběhněte jej a vpravo od pultu přeskočte na žebřík. Z první cílové pozice přeskočte na sousední žebřík a vylezte na střechu Fast Foodu. Na opačné straně seskočte k dalšímu žebříku a poté, co na okraji seberete BD-9, vyšplhejte na střechu sousední budovy. Na vyznačeném místě seberte odstřelovačku, seskočte doprava na níže položenou plošinu (při dopadu L2) a o pár metrů dále vylezte nalevo na stříšku. Z protějšího konce přeskákejte po „balkónech" k další stříšce, na protější straně seberte BD-10 a přeskočte na střechu s vyznačenou pozicí. V okolí jsou rozmístěni čtyři atentátníci. Dva z nich můžete zastřelit z aktuálního místa. Další dva zastřelte z opačného konce střechy. Střílejte na hlavu a při změně cíle deaktivujte zoom - tím zrychlíte akci. Při přesunu po střeše sprintujte, abyste neztratili cenné sekundy. Po zneškodnění atentátníků se připravte na útok sebevražedného komanda. Jakmile se objeví, ihned zahajte palbu.





ASIA MAIN - THE RAVE

1. Přesuňte se k označenému policistovi čekajícímu před obchodním centrem a promluvte s ním. Po dialogu běžte cestou vlevo od strážníka a na křižovatce odbočte doleva. V „Lo San District" (o pár metrů dále vlevo) vyskočte na úzkou římsu, přeručkujte vlevo k širšímu ochozu a přeběhněte na jeho opačný konec. Skočte na římsu sousední budovy, přeručkujte vlevo a vytáhněte se na plošinu s BD-11. Seberte balík, seskočte na ochoz Obchodního Centra a s rozběhem odsud přeskočte na žebřík, který se nachází na reklamním panelu na opačné straně ulice. Vylezte vzhůru, přeskočte na střechu budovy, na protější straně seskočte na balkón a přes jeho zábradlí hupsněte na potrubí, vedoucí k cílové pozici.

2. Rychle pořiďte fotky čtyř unesených postav (neozbrojených). Seskočte ze střechy na ulici (při dopadu L2) a předejte fotky policistovi.

3. Po obdržení nového úkolu se rozběhněte po pravé straně silnice směrem k rybímu trhu a ukažte svůj odznak označenému muži. Zatkněte ho a prohledejte. Získanou pozvánkou se prokažte hlídce u vchodu „párty-centra" a na vyznačeném místě pohovořte s rukojmím.

4. Prostřílejte se k velké bedně uprostřed plácku a kryjíce se za ní, zastřelte postupně všechny ozbrojence v okolí. V závěru se zaměřte na balkón, kde se začnou opakovaně objevovat nepřátelští střelci. Po příjezdu posil uchopte granátomet, ležící u mrtvého policisty a vypalte pár granátů do ventilační šachty vpravo od balkónu. Kouřem vyhnané gangstery postřílejte, přičemž nezraňte rukojmí.

5. Po zajištění oblasti seberte mrtvým zbraně, doplňte zdraví nalezenými lékárničkami a začněte s eskortou rukojmích. Otevřete bránu, postřílejte první oddíl nepřátel, útočících zprava od obchodního centra, a vydejte se tudy ke křižovatce. Zde odbočte vlevo.

6. Rozběhněte se vpřed a rychle postřílejte členy druhého oddílu nepřátel. Pozor si dejte hlavně na raketometčíka na vzdálené střeše. Na konci ulice (nad podjezdem) zaklekněte za betonovým hrazením, odtud postřílejte útočící ozbrojence a na nádvoří policejní stanice pak svěřte své chráněnce kolegům.

ASIA MAIN - TEMPLE PT1

1. Přesuňte se na cílovou pozici a počkejte, až se objeví motorkář. Rozběhněte se za ním a sprintem ho sledujte až k rybímu trhu (Fish Market). Oběhněte budovu a vejděte do objektu.

ASIA FISHMARKET - FISHMARKET

1. Po obdržení instrukcí opatrně sledujte Enforcera a Lucy Chenovou. Až zajdou do uličky za blízkým stánkem, přeběhněte k jeho pootevřené výloze a zpoza rohu vyslechněte dialog. Až dvojice poodejde, zleva se přesuňte k sudu ležícímu u zdi a dále k mříži sousedního stánku, kde vyčkejte odchodu dvojice. Posečkejte, až okolo projde objevivší se hlídka, a jděte ve stopách odposlouchávaného dua. U protějšího rohu vyslechněte další část konverzace.

2. Sledujte očima odcházející pár a v okamžiku, kdy zahne vlevo, přeběhněte sousední uličkou na opačnou stranu haly, přičemž dejte pozor, aby vás nezpozoroval v sousedství se pohybující páreček a blízká stráž. Zpoza rohu stánku, který se na radaru nachází uprostřed levé trojice, poslouchejte rozhovor sledovaných a po jejich odchodu přejděte ke skladu s nádržemi. Zpoza rohu sledujte zleva vycházejícího strážného. Až projde, přeběhněte ke dveřím, z nichž vyšel a odsud vyslechněte poslední část dialogu.

3. Všímejte si na radaru indikace pozic, z nichž motorkáři budou vyjíždět, a rychlou střelbou je pošlete na věčnost. Sem tam z některého vypadne lékárnička, takže je dobré se občas i proběhnout.

ASIA MAIN - TEMPLE PT2

1. Sledujte Enforcera, aniž byste byli zpozorováni. Na rohu u schodiště vedoucího na tržnici počkejte, až pohovoří se strážcem, a ve chvíli jeho odchodu rychle seběhněte po schodech. Za zády hlídkujícího muže tiše proklouzněte do podchodu a zpovzdálí sledujte Enforcera. Až na konci podchodu pohovoří s hlídkou a odejde, pak několika údery a kopy uzemněte stráž a zatkněte ji. Zpoza hrazení v horní části schodiště sledujte Enforcera, pokud nevstoupí do chrámu. Pak jej následujte.

ASIA TEMPLE - TEMPLE

1. Vyběhněte po schodech a vstupte do vnitřního nádvoří chrámu. Proběhněte jím a vstupte do sálu. Napravo od vchodu si promluvte s modlícím se mnichem.

2. Útočící mniši jsou čestní a neútočí ze zálohy. Soustřeďte se proto vždy jen na nejbližšího. Používejte krátká útočná komba. Od zasaženého soupeře vždy kousek odsprintujte, abyste se vyhnuli útokům ostatních mnichů. V případě potřeby v okolí najděte lékárničku. Porazit uvedeným způsobem skupinky mnichů by mělo být stejně snadné jako finální souboj s jejich mistrem, který nemá šanci odolat přesně mířeným ranám Marcuse.

3. Odzbrojte objevivšího se nepřítele a použijte získanou zbraň proti němu. Zpoza dveří postupně vyřiďte střelce před vchodem. Pak vyjděte a kryjíce se za kamennou zídkou se prostřílejte na opačný konec vnitřního nádvoří. Zde se budou opakovaně objevovat trojice útočníků, proto se rychle probojujte na venkovní nádvoří, zastřelte mnichy, kteří zůstali na vnitřním, načež zaklekněte za blízké hrazení. Postupně se probojujte do spodní části schodiště, v jejíž blízkosti se nachází zvon. Na plácku vedle schodů můžete nalézt velkou lékárničku. Pak - ignorujíce v horní části schodiště se objevující mnichy - opusťte chrám východem nalevo od zvonu. Poté se přesuňte k policejní stanici a přesuňte se na Boss Island.

Pokud chcete získat všechny ukryté BD a odemknout tak skrytou úroveň „Drug Lab", vydejte se od chrámu vpravo, proběhněte podchodem, tržnicí a poblíž lékárny vylezte po žebříku na střechu. Seskočte na níže položenou stříšku a doprava přeskočte na žebřík. Vylezte vzhůru a s rozběhem doskočte na střechu sousední budovy. Seberte BD-12, sklouzněte mezi dvojicí budov na dříve navštívenou stříšku a po žebříku slezte do blízkosti lékárny. Běžte na rybí trh (Fish Market), zezadu vylezte po žebříku na střechu a z opačného konce přeskočte na žebřík, zavěšený na zdi protější stavby. Vyšplhejte na ochoz a na opačné straně seberte BD-13. Hupsněte na blízký ochoz v sousedství, seberte zde ležící BD-14 a seskočte na ulici. BD-15 můžete sebrat ve výloze Obchodního Centra. BD-16 získáte tak, že ze střechy budovy, z níž jste před časem fotili unesené rukojmí, přeskočíte s rozběhem na střechu domu, stojícího u staré tržnice (směrem k lékárně). Jestliže se od chrámu vydáte doleva, zkuste vylézt po žebříku nalevo od obchůdku s elektronikou. Po ochozech přeskákejte po obvodu budovy a na konci seberte BD-17. Přeskočte přes cestu na protější ochoz a seberte zde BD-18. Na střeše hotelu Toon (vlevo od východu z policejní stanice) jste byli již dříve. Vylezte na ni znovu a nahoře přeručkujte po stříšce nalevo ke vzdálené plošině. Z ní vylezte po po žebříku k BD-19. Vydejte se od hotelu Toon vlevo okolo můstku, vyběhněte k zábradlí nad schodištěm, přeskočte je a po plošině doběhněte k výše položenému ochozu. Vytáhněte se na něj, na opačném konci seskočte na nižší plošinu a na jejím konci zvedněte BD-20. Pokud byste vycházeli z hotelu, cestou doprava dorazíte ke schodišti. Vystoupejte jím k obchodu s elektronikou, ze schodiště na

levém konci promenády přeskočte na římsu sousední budovy a ve výklenku pod fialovým neonem (Rooms) seberte BD-21. Ve „Ferry Boatu" přeskákejte po bednách ke střeše napravo od pravého vchodu a seberte z ní BD-22. Od policejní stanice se vydejte ulicí vlevo a držte se jí až do „Rappongi District". Zde si všimněte výklenku nalevo, v němž se nachází žebřík. Vylezte po něm na římsu a přeskočte s rozběhem přes plot v zadní části výklenku. Ze země seberte BD-23, vyskočte na bedny, skočte přes plot zpět na ulici. Znovu vylezte po žebříku, přeběhněte přes lávku na opačnou stranu ulice a vyšplhejte po kaskádě na střechu budovy, z níž jste kdysi odstřelili trojici teroristů. V zadní části střechy seskočte na malou stříšku a odsud na vzdálenou malou plošinu (dále od cesty). Přejděte vpravo na další střechu, vyskočte na výše položenou střechu po levici a na opačné straně slezte po žebříku k BD-24. Vyhledejte „Rappongi District", v něm pěší zónu (dlouhá promenáda s řadou obchůdků) a uprostřed zóny situované kovové schodiště. Vyběhněte po něm k ochozu, za rohem nalevo vyšplhejte po žebříku a ze střechy přeskočte na sousední vpravo. Na opačné straně sjeďte po žebříku k BD-25. Odměnou za sesbíraných 25 asijských BD vám bude odkrytá drogová laboratoř. Stejně jako v případě unesených rukojmích se dostaňte na střechu, z níž jste dříve pořizovali fotky. Odsud přeskočte na sousední, níže položenou střechu směrem k nemocnici. Zde naleznete vchod do laborky.

ASIA DRUG - DRUG LAB

1. V laboratoři eliminujte všechny útočníky, přičemž se kryjte za zdmi a terénními překážkami. Bezbranné zaměstnance ušetřete a zatkněte. V závěru zničte výrobní zařízení, uložené drogy a seberte nalezené peníze a narkotika. Po splnění úkolu opusťte laborku a běžte k velitelství.

BOSS ISLAND CAVERN - BOSS ISLAND

1. V roli Marcuse přeběhněte na pozici u bezpečnostních paprsků. Jakmile se deaktivují, zastřelte za nimi se pohybující hlídku, aniž by spustila alarm. Vlevo před další zábranou vyskočte na skalní římsu. Odtud s rozběhem přeskočte přes uličku k ovládacímu panelu a deaktivujte lasery. Seskočte do uličky, nalevo zlikvidujte dvojici střelců a seberte jim zbraně. Zneškodněte další útočníky, na opačné straně soutěsky a hlavně snipera na výše položené pozici. Prohledejte mrtvoly vojáků a nalezenou kartou deaktivujte alarm. Vyskočte na skalní římsu a po žebříku vylezte na plošinu, kde seberte odstřelovačku. Zastřelte šestici sniperů na protější straně haly (ve dvou patrech).

2. S Jackem vylezte nalevo, na skalní římsu a podél uličky přeskákejte po plošinách k železné konstrukci, před níž seberte ze země odstřelovačku. Vyskočte na konstrukci, přeskočte nalevo na sousední příčku a s rozběhem přeskočte na platformu s proraženým zábradlím. Postřílejte v sousedství se objevivší útočníky a pořiďte fotografie trojice označených objektů ve spodní části haly. Po žebříku vyšplhejte vzhůru, přeběhněte na opačný konec výše položené platformy a druhým žebříkem sklouzněte na druhou pozici, určenou k fotografování. Hned poté, co eliminujete útok ze sousední plošiny, vytáhněte foťák a vyfoťte pětici označených objektů. Poté vyšplhejte po žebříku k ovládacímu panelu a deaktivujte bezpečnostní paprsky, bránící Marcusovi v postupu.

3. Sklouzněte po žebříku na skalní římsu a seskákejte dolů do uličky. Odstřelovačkou sundejte vzdáleného střelce a projděte vpřed vyhýbajíce se bednám a nastraženým náložím. Ve výklenku nalevo seberte granátomet a pokračujte v cestě uličkou, likvidujíce objevivší se nepřátele. V zatáčce na konci uličky číhá obranný bot. Zaujměte pozici za hromádkou beden a vykoukněte vlevo tak, aby robot zareagoval. Současně vystřelte granát do jeho blízkosti a schovejte se dříve, než stihne vypálit. Postup opakujte, dokud robot nevybuchne (cca 2 přesné granáty). Rychle přeběhněte ke stěně u zničeného bota a stejně jako před chvíli, vyřiďte mecha situovaného poblíž, na skalní římse. Uličkou doběhněte ke vchodu do haly. Zpoza rohu zneškodněte přibíhající vojáky a vpravo za rohem zlikvidujte mecha. Vstupte do haly, postřílejte zbylé nepřátele a po žebříku na opačné straně vylezte k ovládaní jeřábu. Seberte lékárničku a použijte levý spínač na ovládacím pultu. Poté zlikvidujte dole se objevivší střelce, aktivujte druhý spínač a zlikvidujte druhé komando. Po aktivaci třetího spínače eliminujte oddíl, který se vyřítí zpoza otevřené brány a sklouzněte po žebříku dolů. Prostřílejte se zpřístupněnou halou a otevřete vrata do další sekce.

4. Zastřelte přibíhající útočníky a poté dvojici střelců vzadu na vyvýšeném ochozu. Proběhněte nalevo k nejbližší nádrži a vyřiďte další pár nepřátel střílejících shora a také poblíž stojícího bota. Uzavřete parní ventil a projděte do další části haly. Kryjte se za kovovou stěnou napravo a postupně zneškodněte obránce i poblíž se nacházejícího bota. Uzavřete parní ventil, v další části haly sestřelte oponenty číhající na výše položených postech a uzavřete další ventil. Přejděte k poslední nádrži, zničte bota v cílové pozici a zneškodněte střelce, číhajícího nad vámi. Pak po blízkých bednách vyšplhejte k terase a přeběhněte zpět po ochozu k zásobníkům na zdraví. Použijte je podle libosti, přeběhněte na opačný konec ochozu a seskočte ke zdviži.

5. Zlikvidujte trojici přiběhnuvších vojáků ve spodní části haly a přeskočte na římsu nalevo. U levého konce se vnitřní stranou konstrukce spusťte na níže položenou plošinu a při dopadu ztlumte doskok (L2). Přeskočte s rozběhem na sousední plošinu (vlevo) a přes sousední výčnělek vyšplhejte k trojici mrtvých vojáků. Seberte jejich zbraně a dojděte na vyznačenou pozici.

MR. BIG ARENA - BOSS ARENA

1. Po vzrušujícím videu se v roli Marcuse utkejte se slaboučkým bossem. Dostaňte se „Enforcerovi" na tělo a sérií útoků a kopů jej zneškodněte.

2. V roli Jacka, v rámci souboje s Mr. Bigem, rychle přeběhněte k bednám ležícím u okraje haly. Schovejte se za některou ze vzdálenějších a sledujte (přikrčeni) bosse a jím vrhané granáty. Jakmile přestane pálit z kulometů, postavte se a střílejte na něj - nejlépe raketometem. Zpoza beden můžete střílet samopalem nebo kulometem. Chybějící munici si doplňte průběžně z odstřelených beden. Sbírejte munici až ve chvíli, kdy vám chybí. Kromě munice se objeví v troskách beden i lékárnička, kterou v případě nutnosti určitě využijte. Ještě pár slov k boji - bedlivě sledujte granáty vrhané bossem a včas se přemisťujte do bezpečí sousedních beden, pokud granáty poletí do vaší blízkosti. Jestliže bossovy útoky a hlavně jeho finální granátové útoky ustojíte a nebudete plýtvat municí, cca po pěti minutách je dobojováno.

Julius Rácz

Championship Manager 5

INFO

■ VYDAVATEL: Eidos ■ POČET HRÁČŮ: 1
■ VÝROBCE: Gusto ■ RECENZE: PLAY 10 - 66%

Nebyl by to špatný manažer, ale ovládání je docela pokažené, takže má tak na střed tabulky. LMA je stále nejlepší!

Rady jak ze zápisníku
Karla Brücknera!

NEJLEPŠÍ Z NEJLEPŠÍCH

Pokud jste dost úspěšný a už jste trenérem tak špičkového týmu, jakým je například Real Madrid, Chelsea nebo AC Milán, pak vám nabízíme výčet nejlepších hráčů, které stojí za to sledovat a v lepším případě i koupit. Jasně, přijdou vás na pár milionů, ale koupě hráče z následující sestavy vám zajistí světovou špičku ve vaší sestavě! A ne, Petr Čech tam vážně není jen kvůli tomu, že je Čech!

GK	Petr Cech	CHELSEA
RB	Carles Puyol	BARCELONA
LB	Ashley Cole	ARSENAL
CB	Rio Ferdinand	MANCHESTER UNITED
CB	Alessandro Nesta	AC MILAN
DM	Steven Gerrard	LIVERPOOL
AM	Pablo Aimar	VALENCIA
RM	Joaquin	REAL BETIS
LM	Arjen Robben	CHELSEA
CF	Thierry Henry	ARSENAL
CF	Ronaldinho	BARCELONA

NEJLEPŠÍ Z NEJLEVNĚJŠÍCH

Někdy nemáte dost peněz na to, abyste si koupili špičkový tým (třeba v případě, kdy šéfujete provinčnímu mančaftu typu Bristol Rovers - u kterého vám dá představenstvo několik desítek tisíc liber na přestupy - pakatel) a je třeba sehnat kvalitu za co nejnižší cenu. Pokud máte hluboko do kapsy, možná se vám bude hodit tento druhý seznam. Naleznete v něm hráče, kterých si jejich tým příliš neváží (rozuměj - požaduje za ně mizivou sumu) a kteří váš tým mohou obohatit. Často jde o mladíky, jindy naopak o veterány. Stojí ale za úvahu, to nám věřte.

GK	Steve Simonsen	STOKE
RB	Dennis Brinkmann	ALEMANNIA
LB	Nicky Shorey	READING
CB	Matt Hill	PRESTON
CB	Lewis Buxton	STOKE
DM	Tom Huddlestone	DERBY
AM	G Jamarauli	METALURG DONETSK
RM	E Bopp	NOTTINGHAM FOREST
LM	Craig Armstrong	BRADFORD
CF	Chris Hermansen	VEJLE
CF	David Nugent	PRESTON NORTH END

NEJLEPŠÍ Z MLADÍKŮ

Každý, kdo chce sestavit kompaktní manšaft s nekonečnou úspěšností, musí chtě nechtě hledět do daleké budoucnosti a stavět na mladých hráčích. Zde je hodně užitečný seznam talentovaných mladíků, kteří by rozhodně vesměs měli být na předních příčkách vašeho zájmu. Za pár let se z nich stanou špičkoví hráči a když nic jiného, vyděláte na nich celé jmění. Pokud trénujete v horším klubu, zkuste je přesvědčit na hostování - některým vadit nebude.

GK	M Moreau	INTER
RB	Steven Watt	CHELSEA
LB	Tobias Rau	BAYERN MUNICH
CB	A Vanden Borre	ANDERLECHT
CB	Vincent Kompany	ANDERLECHT
DM	Tom Huddlestone	DERBY
AM	Diego	FC PORTO
RM	Cristiano Ronaldo	MANCHESTER UNITED
LM	Manuel Fernandes	BENFICA
CF	Robinho	SANTOS
CF	Derek Riordan	HIBERNIAN

NEJLEPŠÍ ZE STAŘÍKŮ

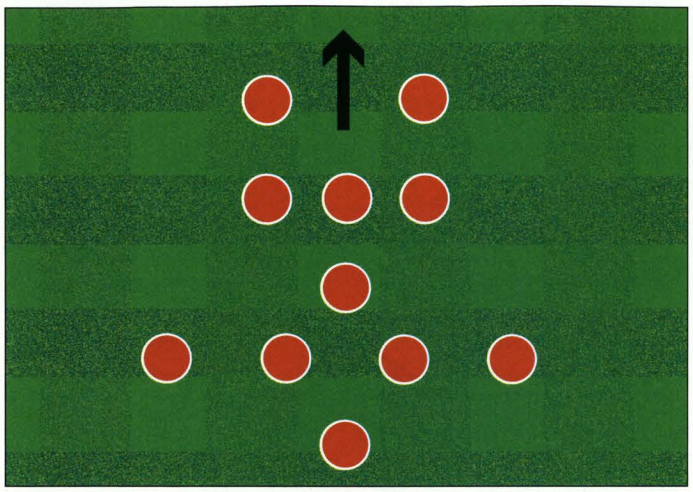
No, to znělo možná až příliš pejorativně - máme spíše na mysli zkušené hráče. Zkušenost si prostě nekoupíte. Tato skupina hráčů má ty nejlepší zkušenosti a zažila opravdu všechno. Nebudou ozdobou vašeho týmu více než pár let, ale jde o velmi kvalitní hráče, kteří jako krátkodobá investice rozhodně stojí za úvahu. Dost možná právě oni zajistí úspěch vašeho týmu, věřte nám!

GK	Vitor Baia	FC PORTO
RB	Stefano Torrisi	BOLOGNA
LB	Graham Le Saux	SOUTHAMPTON
CB	Johan Mjallby	LEVANTE
CB	Leonidas Vokolos	PAOK
DM	T Fink	BAYERN MUNICH
AM	Don Hutchison	WEST HAM
RM	Oyvind Leonhardsen	LYN
LM	Valery Karpin	REAL SOCIEDAD
CF	Kevin Campbell	WBA
CF	P Van Hoojdonk	FENERBAHCE

TAKTIKA

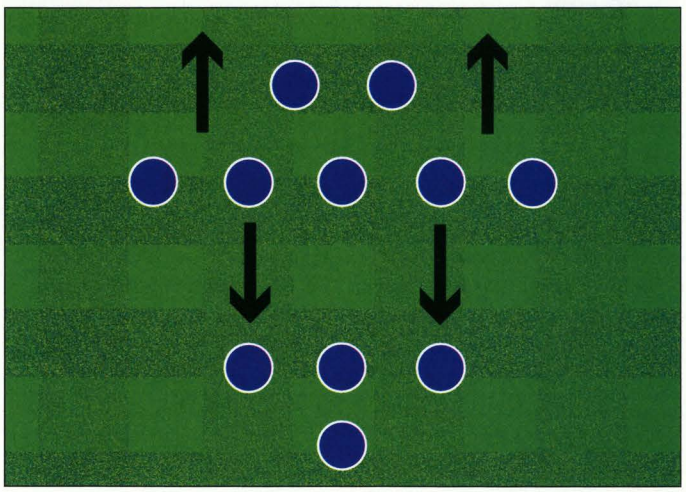
Bohužel, ani ta nejlepší hráčská sestava vám nezajistí úspěch. Pokud bude váš trénink postrádat smysl, nevyužijete totiž naplno jejich schopnosti. Zde je několik nejefektivnějších taktik, jak v *Championship Manageru* vést tým!

4-1-3-2



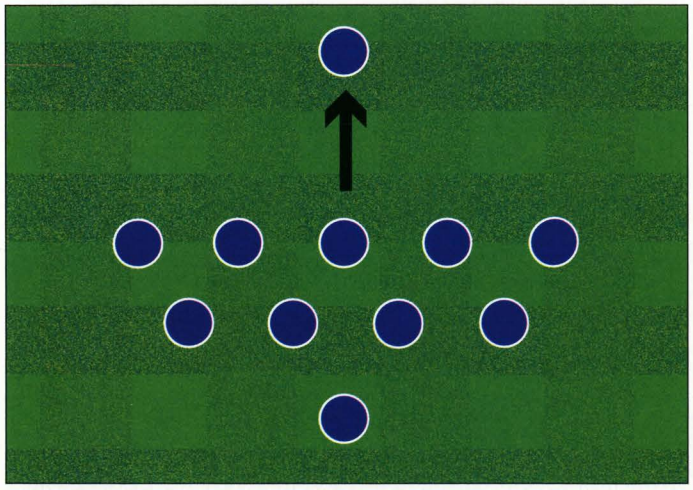
Klasické rozestavené z *Championship Manageru* funguje skvěle i v pátém dílu. Srovnaná čtveřice beků je jištěná defenzivním záložníkem zatímco střední ofenzivní středopolař má příkaz v každé situaci podporovat dvojici útočníků. Tato taktika funguje, protože se onen zmíněný útočný záložník často dostane do šestnáctky trochu pozdě, nehlídaný a jeho střely mohou branku zajímavě ohrozit. Na tuto roli se mimochodem skvěle hodí hráči typu Franka Lambarda nebo Paula Scholese.

3-5-2



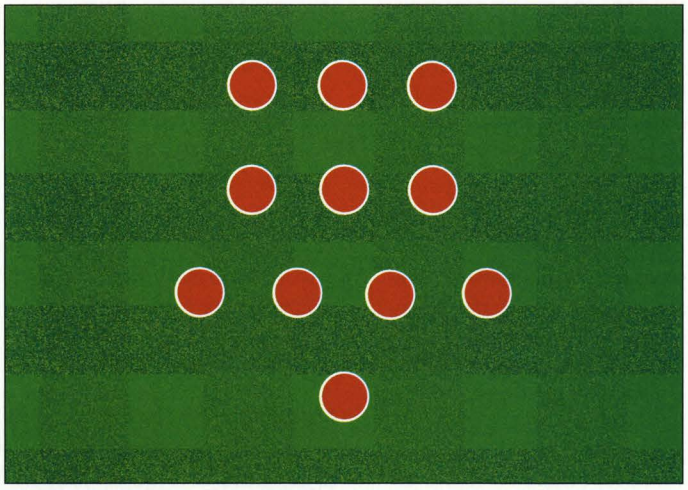
Tento systém motivuje křídelní hráče a středního záložníka k útočné hře, zatímco dva zbylí středopolaři pomáhají obraně. Jde o vyvážený systém hry, díky kterému ovládnete střed hřiště, vyšlete hráče do dostatečně efektivního útoku a přitom budete vycházet ze zajištěné obrany. Toto rozestavění doporučujeme obzvláště tehdy, máte-li v sestavě dvě opravdu rychlá křídla!

4-5-1



Tuto formaci zvolte v zápasech, kde musíte vycházet ze zajištěné obrany - ať už jde o důležitá klání, nebo o „mače" proti mnohem kvalitnějšímu týmu. Jednoho záložníka nechte podporovat osamoceného útočníka, na kterého by měli křídelní záložníci centrovat (nebo vůbec nahrávat) míče. V tomto případě hodně pomáhá, máte-li vepředu někoho, kdo umí s míčem zacházet opravdu excelentně a ví ,jak jej udržet. Alan Shearer nebo Didier Droghba by s tím rozhodně neměli mít problém.

4-3-3



A na závěr jedna velmi útočná formace, ve které zahustíte střed hřiště a v ideálním případě připravíte útoku velké množství šancí. Zároveň je pravděpodobné, že také soupeř nějaké šance zaznamená, ale s kvalitním týmem byste měli zvítězit. Doporučujeme v případě, kdy musíte riskovat, rozhodně to není dobré rozestavení pro běžné ligové utkání.

Haunting Ground

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** In-house ■ **RECENZE:** PLAY 9 - 77%

Hororový titul, který se odvážil být trochu jiný než ty ostatní. A skoro stejně děsivý jako první dva díly Silent Hillu.

Vypadá to, že se Fiona bez vaší pomoci neobejde...

Kapitola 1.

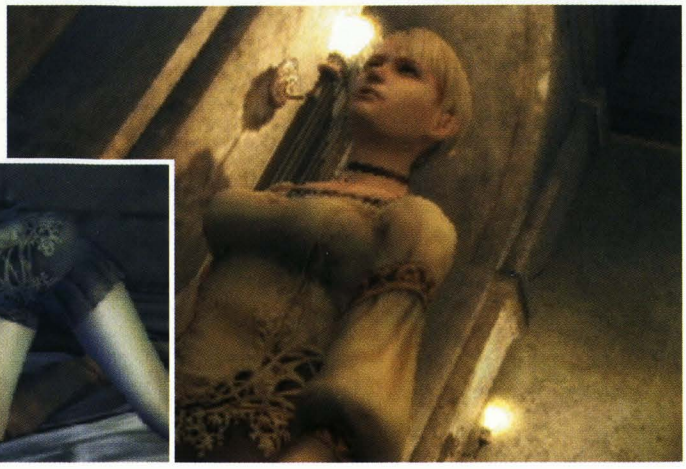
Sejděte po schodech dolů do zahrady a projděte na opačný konec, kde se nachází dřevěná klec. Otevřete dveře a vevnitř seberte Camomile. Poté se vydejte zpět ke schodišti a vyjděte úplně nahoru ke dveřím (pokoj pro hosty). Za nimi dojděte k posteli a po animačce můžete uložit hru u hodin. Seberte šaty z postele a projděte dveřmi dále. Sejděte po schodišti dolů k červené váze, kterou rozkopněte. Seberte pytlíček s prachem, vraťte se nahoru a projděte dveřmi naproti schodišti. Pokud prozkoumáte krvavý sloup, Fiona zpanikaří - zvykněte si na tento stav, bude vás často doprovázet. Projděte podloubím do druhých dveří, kde se nachází studovna. Seberte Lavender ze stolku a pokračujte dále podloubím. Zde se setkáte s Debilitas - ošklivým krvežíznivým obrem, kterému musíte utéci. Utíkejte podloubím zpět, vyběhněte po schodech a dojděte do místnosti s postelí, pod kterou se schovejte. Vyčkejte, až hromotluk odejde, a vydejte se zpět na místo prvního setkání. Seberte panenku, vydejte se chodbou vpravo a dojděte do místnosti s psacím strojem. Na stroji zadejte „EMETH" a obdržíte plátek. Opět se obraťte na stroj a nechte si vyjet plátek s nápisem „REST". To se vám bude hodit v pozdější fázi hry.

Vydejte se zpět k zataraseným dveřím, odsuňte krabici a projděte jimi. Na stole najdete dokument s heslem, které už máte a právě plátek s nápisem „EMETH" vložte do golema. Projděte dveřmi a slezte po žebříku dolů. Za studnou rozbijte vázy a seberte Magnesia. Vydejte se dveřmi ve výklenku a projděte až na druhý konec k dalším dveřím vedoucím do posluchárny. Projděte jimi, po shlédnuté animačce seberte klíč na stolku a Camomile na poličce. Vydejte se zpět na plácek se studnou a odemkněte zamčené dveře. Za nimi naleznete chodbu s hodinami, kterou projděte až k naprasklé zdi. Tu rozkopejte a seberte Refined Antimony. Napravo pod schody seberte první část plátku a vhoďte ten svůj s nápisem „REST" do přístroje, čímž se vám otevřou dveře na toalety. Zde si všimněte umyvadla, ze kterého pijte v případě, že se potřebujete uzdravit/uklidnit. Na stolku pod oknem seberte Camomile a vraťte se zpět na chodbu. Projděte chodbou k prvním dveřím, které vedou do kuchyně. Zde seberte Chicken Jerky (žrádlo pro psa) a dveřmi naproti projděte do jídelny. Zde najdete druhou část plátku - hádanky, kterou jste již absolvovali. Na konci jídelny si odemkněte dveře (vedoucí pod schodiště), ale vraťte se do kuchyně. Vydejte se po schodech dolů a rozkopněte dveře do sklepa. Na stolku najdete mapu hradu, kterou použijte. Rozbijte vázu nalevo od stolu, seberte žrádlo pro psa a vraťte se do kuchyně.

Kapitola 2.

Uložte hru a vydejte se do zahrady ke stromu napravo. Zde odvažte psa, jehož jméno je Hewie, jak později zjistíte. Vraťte se do pokoje pro hosty, kde zastihnete obra. Nejdříve se naučíte, jak rozkázat Hewiemu, aby útočil. Až zažene obra, musíte naučit Hewieho poslouchat. Takže pokaždé, když mu něco přikážete a on to splní, pochvalte ho. Pokud to nesplní, vyhubujte mu. Dejte mu povel, aby hledal, načež objeví medailon, který seberte. Poté se vydejte z pokoje po schodech dolů do prvního mezipatra a projděte dveřmi vlevo, které byly zamčené. Dojděte k hromadě kamení, prozkoumejte ji a poté rozkažte Hewiemu, aby doběhl pro loutku nahoře. Pokračujte dále na most, kde naleznete medailon. Na konci mostu zkuste vrata, jsou zamčená. Vraťte se zpět a dojděte do místnosti s golemem. Odtud se dejte dveřmi na terasu a dojděte na okraj tak, abyste viděli na předmět na římse dole. Přikažte Hewiemu, aby pro něj skočil. Až tak učiní, slezte dolů po žebříku a pochvalte ho. Vydejte se dveřmi napravo do chodby s hodinami, zde přikažte Hewiemu, aby seděl. Pokud neuposlechne, vyhubujte mu a opět mu přikažte, aby seděl. Dojděte ke dveřím vedle hodin a otevřete je rozbitou loutkou. V této místnosti se nachází koberec s okem, na který NESMÍTE vstoupit, jinak umřete. Vydejte se tedy zpět chodbou do výklenku naproti dveřím, kde sešlápnete panel na zemi. Zavolejte Hewieho a přikažte mu, ať si sedne na panel. Vraťte se do místnosti s kobercem, projděte pod zvednutými mřížemi a pomocí páky na zdi vypněte past. Zavolejte Hewieho a pokračujte dveřmi do místnosti s telefonem.

Po shlédnuté animačce se schovejte pod pohovku, dokud nebude vzduch čistý. Seberte předmět ze stolu a Hewie ať prohledá místnost. Po nálezu medailonu se vydejte do vstupní haly. Rozbijte vázy, ode-



mkněte si dveře naproti schodišti, ale vydejte se po schodech nahoru. Projděte dveřmi na terasu a na jejím konci jděte úzkou chodbičkou ke dveřím. Za nimi rozbijte vázu a pokud je obr nablízku, schovejte se do skříně. Poté se vydejte dveřmi do galerie a v opačném rohu (v horním patře, kde se nacházíte) naleznete díru. Tou prolezte do alchymistické laboratoře. Zde si budete moci vyrábět lektvary a předměty pomocí medailonů. Toto místo je také skrýší před hromotlukem. Vraťte se do galerie, sejděte ze schodů a projděte dveřmi na balkón. Zde řekněte Hewiemu, aby zůstal. Následuje animačka a vy musíte zdrhat před obrem. Schovejte se do křoví v levém spodním rohu a vyčkejte, až obr odejde. Vydejte se do prvních dveří (zprava) a na kulečníkovém stole seberte Lavender. Odemkněte dveře do galerie a zavolejte si Hewieho. Poté se vydejte dveřmi pod schody do pokoje, kde najdete Magnesia. Vraťte se pod balkón, vydejte se doprava a projděte bránou. Hewie vám obstará medailónek ležící za plotem. Dojděte na konec, vylezte po žebříku nahoru. Rozbijte vázu, seberte žrádlo a přes další žebřík se dostanete k mechanismu. Rozbijte dvě vázy a kopněte třikrát ze strany do mechanismu, aby se spustil most.

Po animačce se vraťte pod balkón, kde se schováte ve křoví, příp. v galerii (díra) nebo v šatně (skříň). Až bude vzduch čistý, vydejte se (z plácku pod balkónem) bránou nalevo. Na hřbitově se vydejte do tunelu a na druhé straně přepněte páku. Poté pošlete Hewieho pro květiny skrze díru v plotě. Vraťte se na plácek pod balkónem a zamiřte do prvních dveří (zleva). Dejte květiny do vázy za dveřmi, čímž přilákáte motýly a uložte hru u hodin na stolku. Pokračujte dveřmi, které se zpřístupnily, do prádelny. Celá tato místnost je skrýš - pokud vás honí obr, zavřete dveře a přisuňte bednu. Pokud přikážete, Hewie najde medailon naproti žebříku. Další medailon je v umyvadle. Vydejte se po žebříku dolů do spodní části. Zde se nachází díra vedoucí zvenčí a klíč, ke kterému nemůžete. Rozbijte vázu a vraťte se zpět k mostu. Pošlete Hewieho do díry nalevo od brány a vraťte se do spodní části prádelny. Řekněte Hewiemu, aby vzal klíč, a vraťte se k díře u brány. Vydejte se do tunelu, v místnůstce napravo prozkoumejte díru a obdržíte dopis, který si důkladně přečtěte. Dojděte k bráně a vydejte se vlevo cestou dozadu. Rozbijte vázy, seberte medailon a cibuli. Dojděte k chýši (příbytek obra) a vejděte. Seberte žrádlo, vylezte ven a přikažte Hewiemu, aby zůstal. Vylezte po žebřících do místnosti s pianem. Seberte Lavender na schodech a dojděte k majáčku napravo. Otáčejte jím, dokud se neozve cvaknutí.

Nyní se vydejte odemčenými dveřmi po cestě do studovny (druhé dveře v podloubí). Zde odemkněte šuplík pomocí klíče a získáte zrcátko. Vydejte se do galerie a odsud na balkón. Řekněte Hewiemu, ať přinese medailon a pak ať počká. Vylezte po žebříku nahoru, přejděte po mostu a projděte dveřmi do věže. Zde vás čeká hádanka. Nejprve posuňte červený kvádr u řady za volné místo v řadě. Poté odsuňte modrý kvádr doprostřed místnosti a pak zatlačte dva červené kvádry do řady. Poté zasuňte zelený kvádr do řady. Pořadí zasunutí kvádrů není důležité. Nakonec zasuňte modrý kvádr do řady, načež se zpřístupní cesta dolů po schodech. Vydejte se tam, rozbijte vázu a seberte medailon. Odemkněte si dveře na hřbitov (zavolejte Hewieho) a v místnosti pootočte dvěma majáčky tak, abyste uslyšeli cvaknutí. Do pravého majáčku budete muset nejprve vložit zrcátko a poté s ním točit. Projděte odemčenými dveřmi, uložte hru a vydejte se po schodech dolů. Projděte dveřmi, přejděte přes temnou místnost po téměř neviditelných můstcích. Využijte Hewieho, aby vám našel správnou stezku. Za dveřmi se nachází kaple, kde důkladně prohledejte sochu. Seberte klíč a dejte se do boje s obrem - bossem jménem Debilitas. V případě, že se vás bude snažit napadnout, dejte Hewiemu příkaz, ať zaútočí. V této kapli se nachází dvě páky naproti sobě a vaším cílem je přimět obra, aby je zničil. Stoupněte si před páku a vyčkejte, až přijde a začne mlátit. V té chvíli uskočte a on zničí páku. Zopakujte to i na druhé straně a máte od něj pokoj. Poté se vydejte zpět k hodinám a uložte hru. Dojděte až k obrově chýši a obdržíte klíč. Poté dojděte na toalety, napijte se a odemkněte dveře od záchodu. Sejděte dolů do místnosti a seberte botky. Vraťte se nahoru a dojděte přes hřbitov dveřmi do věže. Nahoře zkuste odemknout zamčené dveře pomocí Saturnus klíče.

OVLÁDÁNÍ

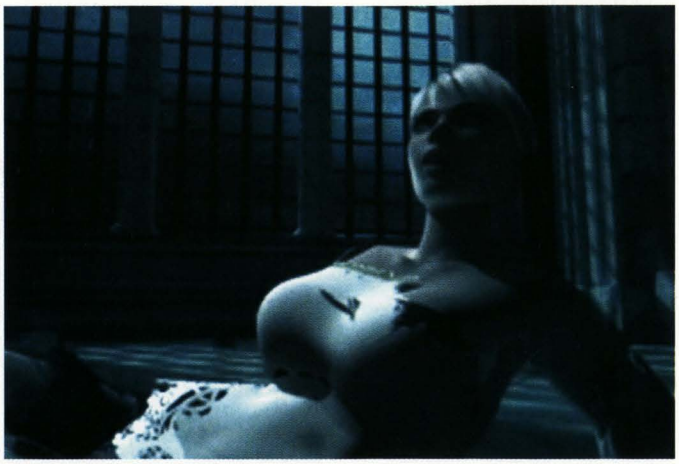
CO JE CO

FIONA
Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Ovládání Hewieho
Kolečko » Prozkoumávání, manipulace
Trojúhelník » Hození
Čtverec » Kop
Křížek » Běh
Start » Pauza
Select » Inventář
L1 » Skrčení
R1 » Úskok

HEWIE (ovládání pravým analogem)
Nahoru » Čmuchání, útok
Dolů » Přivolání k noze
Doleva » Vyhubování
Doprava » Pochválení
R3 » Příkaz k sednutí

Kapitola 3.

Dojděte do pokoje pro hosty a hoďte si šlofíka v postýlce. Čeká vás nemilé probuzení, utíkejte přes hřbitov do věže a odemkněte ty zatracené dveře. Doběhněte na konec chodby a projděte dveřmi. Vyběhněte po schodech a projděte dveřmi. Seběhněte po točitých schodech a dole otevřete dveře. Po shlédnuté animačce pokračujte chodbou, dojděte do místnosti s hodinami, kde uložte hru. Seberte Lavender a vylezte ven z místnosti. Dojděte do dveří na konec chodby a projděte do zahrady. Nalákejte na sebe modré světélko a vraťte se do místnosti s hodinami. Vlákejte světélko doprostřed místnosti a vraťte se zpět do zahrad. Projděte do další chodby, tu oběhněte dokola a sejděte po schodech, které se zpřístupnily. Ze stolku seberte žrádlo pro psa a pokračujte kolem pletiva do dveří v levém rohu. Ze stolku v koupelně seberte Refined Antimony. Přečtěte si hádanku na zdi a u stroje si vyrobte tři destičky: „SALT", „MERCURY", „SULFUR". Vydejte se zpět a projděte dveřmi naproti na červenou křižovatku. Přikažte Hewiemu, aby hledal a seberte Viride medailon u červeného světélka. Pokračujte rovně k hodinám. Odtud se dejte po schůdkách dolů a seberte mapku ze stolku. Hewie zde najde medailon,



pokud mu řeknete.

Vraťte se na červenou křižovatku a vydejte se cestou uprostřed (modré dveře). Pokud budete pronásledováni, utíkejte zpět do místnosti s hodinami a schovejte se pod gauč. Pokud se jí stejně nezbavíte, odveďte ji do místnosti se zrcadlem - to jí na chvíli zabaví. V místnosti s kolotočem projděte dveřmi naproti, prohlédněte si ceduli a sejděte po schodech dolů (hadí chodba). Nalevo se nachází modré světélko, které nalákejte a odveďte ho k lampě, která se nachází v místnosti s draky (dveře nad schůdky vpravo). Poté, co dovedete světélko k lampě, odemkne se sejf pod lampou a vy seberte filmový pásek. Prozkoumejte hlavu a poté umístěte destičky s nápisy v tomto pořadí. Do levé hlavy „SALT", do pravé hlavy „MERCURY" a do horní hlavy za pomoci Hewieho „SULFUR".

Po shlédnuté animačce vyšplhejte po ledovém sloupu do knihovny. Uložte hru u hodin a seberte Magnesii. Dojděte na konec místnosti k žebříku, třikrát do něj kopněte a spadne vám Jupiter klíč. Odemkněte si dveře v knihovně, proběhněte po dřevěném můstku a kolem mamutí hlavy až do chodby, kde se schovejte za závěs. Vydejte se do hadí chodby (kde jste se střetli s druhým modrým světélkem) a dejte se po schodech dolů do levé části. Odemkněte dveře Jupiter klíčem a prozkoumejte místnost. Vraťte se zpět k hádance a odemkněte dveře v pravé části. Zde důkladně prozkoumejte přesýpací hodiny vedle ohníčku, šachy na stole a voskové figuríny. Nic víc nezkoumejte, nevyplatilo by se vám to. Poté dojděte do místnosti s kolotočem a vejděte do dveří, které se nově objevily. Dojdete do mučírny. Zde seberte Camomile a přepněte páku, čímž si vypnete bodáky v železné panně - to je další skrýš, kterou můžete využít v případě potřeby. Prozkoumejte mrtvolu v křesle, načež zpanikaříte. Následuje malá hádanka - vymítání ďábla z mrtvoly. S využitím Hewieho stlačte barevné panely v tomto pořadí. Posaďte psa na červenou a stoupněte si na modrou desku. Poté přejděte na žlutou desku a poté přejděte na modrou a zavolejte psisko. On přejde po zelené a je hotovo.

Seberte klíč z mrtvoly, vydejte se zpět do hadí chodby, na jejímž konci si odemkněte dveře do místnosti s hodinami. Odtud jděte na červenou křižovatku. Projděte modrými dveřmi uprostřed ke kolotoči. Vezměte to dveřmi naproti, na plácku za plotem rozbijte vázu a vezměte žrádlo a Rubrik medailon. Objeví se zde zase ta stíhačka - tentokráte však nemá zbraň, tak si s ní pokecejte - obdržíte lektvary a předměty. Poté dojděte do chodby s mumií a projděte červenými dveřmi, jež byly dříve zablokované. Rozbijte vázu, seberte šutr a projděte dveřmi přímo naproti. Zde seberte chemické fazolky ze sochy chiméry, dejte se na chodbě dveřmi vpravo a vydejte se zpět ke třem hadím hlavám. Odemkněte si dveře pomocí Venus klíče a vejděte do zahrady Mandragor. Nastříkejte Hewieho parfémem od stíhačky a on vám najde rostlinku (bílá mandragora), jež je třeba vytrhnout. Než tak ale učiníte, pootvírejte si dveře na hřbitov. Jelikož křik mandragory přilákává tu prokletou ženskou, bude to celkem pracná záležitost. Utíkejte v hrůze do hadí chodby, zahněte doprava a na konci chodby projděte dveřmi na hřbitov. V pravé části vhoďte bílou mandragoru do krypty a můžete vstoupit.

Zde se nachází golem a hádanka, kterou je třeba rozluštit. Dojděte ke stroji a nechte si vyjet plátek nejprve s nápisem „RRR" a poté „RRLRR". Nejprve do golema vložte plátek se třemi R a pak seberte medailon, který zůstal na konci jeho cesty. Poté do golema vhoďte plátek s nápisem „RRLRR" a projděte nově objevenou cestou po schodech do veliké knihovny. Po cestě seberte Viola Medailon, který může najít Hewie, a před dveřmi do místnosti leží jeden obyčejný medailonek. Až budete v knihovně, ze stolku seberte červenou knihu, z regálu modrou a pod vozíčkem s knihami se nachází poslední žlutá kniha. Prozkoumejte tyto knihy a zjistěte autora. Poté si projděte regály s knihami a vraťte knihy na ta správná místa - dle regálu naleznete daného autora, který chybí. Vylezte po žebříku a po stojanech s knihami dojděte ke dveřím, kterými projděte. Seberte medailon a pusťte si film na projektoru. Následuje animačka, po které utíkejte před tou stíhačkou dolů ze stojanů a dále do krypty.

Nyní je na čase vytisknout poslední destičku s nápisem „RRL". Vložte ji do golema a vydejte se zpřístupněnou cestou. Vydejte se dolů a poté po schodišti nahoru. Řekněte Hewiemu, ať skočí pro medailon. Poté projděte dveřmi a po schodech se vydejte chodbou do dveří, kterými projdete na ošetřovnu. Zde se můžete napít a seberte z operačního stolku Lavender. Vraťte se na chodbu s červenými okny a dejte se vpravo do průchodu. Projděte místností s mašinou (Synthesiser), utečte před zlou ženou o kus dále, pokud vás pronásleduje. Poté se vraťte do místnosti s hodinami. Tudy projděte do místnosti se zámkem, který jste viděli na pásku. Zadejte kód ze záznamu - nahoře dvě půlky, uprostřed celý kruh a dole půlka a dvě čtvrtky. Projděte dveřmi a vyjděte po točitém schodišti nahoru. Zde rozkažte Hewiemu, aby šel dále, a následujte ho. Dojděte k sošce střelce a prozkoumejte mu záda. Stiskněte tlačítko a past je deaktivována. Projděte dveřmi za ním a ocitnete se v prvním patře knihovny. Na levém konci seberte Refined Antimony a na pravém konci uložte hru u hodin.

Vydejte se po schodech nahoru do místnosti s bossem - stíhačkou Daniellou. Tento boj je vskutku jednoduchý, máte za úkol zatlačit čtyři barevné objekty na původní místa. Využívejte ;Hewieho pomoci přikazujte mu, aby napadal bosse, a natlačte kvádry na původní místa. Až tak učiníte, souboj končí a vy můžete sebrat Mars klíč. Vraťte se na točité schodiště a sejděte dolů, kde odemkněte dveře právě obdrženým klíčem. Po cestě seberte Refined Magnesia ve výklenku. Pokračujte chodbou až do laboratoře, kde si můžete pomocí mágova medailonu (i jiných) vyrobit nějakou kvalitní věc, záleží na kombinaci barev. Vydejte se zpět do kruhové místnosti s mříží, za ní zabijte skřítka a pokračujte chodbou dále okolo dementa. Vydejte se po schodech nahoru a na půli cesty v chodbě nechte Hewieho hledat - najde Prima Magnesia. Projděte dveřmi na konci chodby, které rozkopněte a dojděte do laboratoře. Seberte dokument na stole a vraťte se zpět po schodech dolů. Zabočte do dveří vlevo.

Kapitola 4.

Po shlédnuté animačce utíkejte podloubím před Riccardem do dalších dveří naproti. Zde se schovejte pod stůl a poté utíkejte zpět malé labo-

ratoře s krbem. Vlákejte Riccarda dovnitř, čímž se ho na chvíli zbavíte. Poté projděte opět podloubím, rozbíjejte vázy a sbírejte předměty. V chodbě za podloubím rozkopejte dva skřítky a vydejte se po schodech nahoru. Na konci chodby se nachází zamčené dveře, za kterými uvidíte krb a předmět na stole. Vraťte se do malé laboratoře s krbem, vyšlete Hewieho dovnitř a navraťte se zpět k zamčeným dveřím. Pokud se objeví Riccardo, zaběhněte podloubím do místnosti se stolem a schovejte se. U zamčených dveří zavolejte Hewieho, aby k vám přišel a on vám otevře dveře do místnosti s mašinou (Purifier). Seberte ze stolu medailon a projděte dveřmi. Uložte hru u hodin a ze stolu seberte Camomile. Vydejte se dveřmi naproti stolku a po balkónu přejděte do červené chodby. Rozbíjejte vázy, rozkopejte skřítky a procházejte dveřmi až na konec, kde vás začne opět pronásledovat Riccardo. Pokud to stihnete dřív, než zpanikaříte, schovejte se pod pohovku na konci chodby. Jinak musíte zaměstnat Ricca pomocí Hewieho a schovat se pod gauč.

Poté projděte dveřmi vedle pohovky do zahrady. Pod schody seberte modrý medailon a pošlete Hewieho pro předmět za náhrobky. Je to základní kámen artefaktu, který postupně vyrobíte. Vraťte se do místnosti, kde jste se poprvé střetli s Riccem na konci třetí kapitoly (místnost se zeleným inkubátorem. Projděte do místnosti s mašinou (Extraktor) a vhoďte do ní předmět zvaný Prima Materia. Nyní máte Sulphuric Ore. Poté dojděte do místnosti s krbem a mašinou (Purifier) - vhoďte do ní nově nabytou látku. Obdržíte Silver Ore. Dojděte do místnosti s mašinou (Synthesiser) a vhoďte Silver Ore do mašiny. Vypadne vám White Godstone.

Nyní vás čeká dlouhá cesta zpět. Vydejte se chodbou, která se nachází naproti schodům (které vedou k místnosti s Purifierem). Projděte tedy chodbou a dojděte okolo skříně do místnosti se sochou. Dejte se dveřmi napravo do červeného koridoru, projděte k dementovi a ze stolku seberte medailon. Jděte dále chodbou a u dveří nechte Hewieho, aby vyčenichal Refined Antimony. Projděte dveřmi do místnosti s mašinou (Transmuter). Vhoďte do něj White Godstone a vypadne Red Godstone. Vzadu mezi pilíři naleznete žrádlo pro psa. Rozkopejte skřítky a vraťte se do červeného koridoru. Odemkněte si dveře u dementa, projděte jimi a seberte šutr ze stolku. Vraťte se do místnosti se sochou, položte Red Godstone na misku vah, načež se otevřou dveře. Seberte Red Godstone z misky a uložte hru u hodin vedle dveří. Projděte dveřmi, které se otevřely.

Kapitola 5.

Nyní se ocitnete před panstvím, ve kterém jste takovou dobu bloudili. Sejděte dolů po schodech, dejte se doleva a na malém plůtku seberte mapu lesa. Tu použijte a pokračujte dále doleva. Jděte rovně, rozbijte vázy a posbírejte pár věcí, co vypadlo. Vraťte se zpět na místo, kde utekl Hewie, a dejte se doleva. Dojdete na křižovatku (T1), pokračujte rovně až k druhé křižovatce (T2). Pokračujte horní cestou (odbočka vpravo) kolem vázy, kterou rozbijte. Seberte medailon a o kousek dále odbočte doleva (cesta dolů) k Hewiemu. Po shlédnuté animačce se vraťte na křižovatku (T1) a dejte se cestou vlevo. Dojdete na další křižovatku (+1) - přicházíte z východu, tak se vydejte na západ na křižovatku (T3), odkud jděte doleva. V trávě seberte Camomile a vejděte do jeskyně na konci cesty. Po shlédnuté brutální animačky se ocitnete ve vězení. Seberte z krabice mapu a Folded Memo. Poté přikažte Hewiemu, aby vám přinesl klíč, čímž se dostanete z cely. Seberte bronzovou sošku na zdi a žrádlo pro psa na zemi a vhoďte Red Godstone do mašiny (Sublimatum Container). Vypadne vám velice užitečný předmět - Philosopher Earrings - neboli náušnice, které vám zvýší rychlost, jakou se vzpamatujete z panického stavu. Pokud jste si je však vyrobili sami v alchymistické laboratoři pomocí zeleného amuletu (viz Tipy a triky), obdržíte mágův medailon.

Vydejte se dveřmi ven z vězení a dejte se odbočkou vlevo do tunelu. Po animačce utíkejte tunelem vlevo a vyběhněte po schodech tak daleko, až se Riccovi ztratíte. Ve vstupní hale nad schody je malá

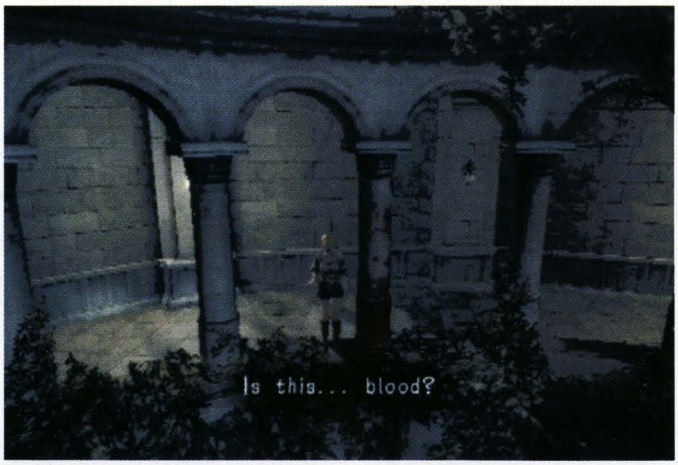
fontánka, ze které se můžete napít, a hodiny (vedle velkých dveří), u kterých uložte hru. Poté se vraťte do tunelů a rozkopejte trubky na zemi - z jedné vypadne amulet a z další věc, která se bude hodit, a to je Wooden Miniature. V pravém tunelu seberte Silver Disc ze zdi a poté se vydejte zpět nahoru do vstupní haly. Odtud vyběhněte po rampě, po cestě potkáte Ricca. Utíkejte před ním a nerozbíjejte vázu dole. Až mu utečete, vraťte se nahoru a přepněte páku. Přejděte po plošině, která se přesunula. Zdrhejte před Riccem nahoru po rampě, jakmile se mu ztratíte, vraťte se pro Refined Antimony. Nahoře dejte pozor na padající sud a v klidu přepněte další páku. Sejděte na kruhovou plošinu ve středu a vyběhněte po druhé rampě nahoru. Nalákejte všechna modrá světélka do levého rohu a poté je oběhněte. Pokračujte nahoru do planetária. Uložte hru u hodin a pusťte se do hádanky. Stoupněte si na osvícené tlačítko a pošlete Hewieho na další, nyní rozsvícený kousek. Přikažte mu, ať sedí, a vy se přesuňte na další panel. Tímto způsobem si spustíte točité schodiště ze stropu.

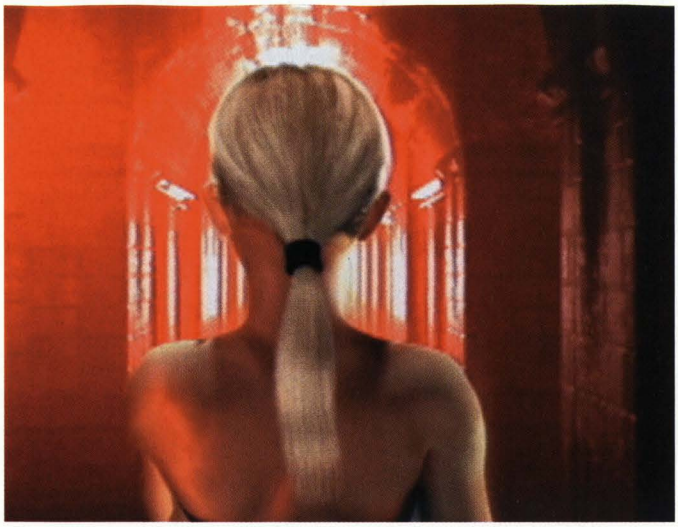
Vyjděte po schodech nahoru, nechte Hewieho hledat (najde medailon) a projděte dveřmi. Rozkopejte naprasklou zeď naproti modelu, do kterého vložte Wooden Miniature (mezi maják a pevninu). Po shlédnuté animačce následuje souboj s Riccem. Pošlete Hewieho do díry napravo od dveří, načež se psisko objeví v okně nad modelem. Sem naveďte bosse a ve správnou chvíli (až bude u modelu/rozbité zdi) přikažte Hewiemu, aby zaútočil. Ten se zahryzne Riccovi do krku, načež spadne a vy máte po starostech. Až se Riccardo proletí, vydejte se dolů. Po cestě rozbíjejte vázy a sbírejte předměty. Je nezbytné přepnout páky do původní pozice, abyste se dostali do základů věže. U fontánky projděte velkými dveřmi vedle hodin, seberte Lavender a vydejte se přes most do Domu Pravdy.

Kapitola 6.

Ve vstupní hale máte fontánku, hodiny, vstup do alchymistické laboratoře a skrýš v křoví. Za křovím seberte z lavičky Camomile a vydejte se dveřmi za fontánkou. Je úplně jedno, které zvolíte, oboje vedou do stejné chodby. Vydejte se koridorem, rozbijte vázy a seberte medailon. Poté zahněte do dveří nalevo a pokračujte po točitém schodišti. Pod ním seberte svícen a vraťte se do chodby. Na jejím konci projděte dveřmi se symbolem. Následuje animačka, kde se dozvíte, kdo je opravdovým alchymistou - Lorenzo. Utíkejte zpět do vstupní haly a odveďte toho nebohého chudáka po pravém schodišti dolů k louči. Následuje další animačka, načež se vám otevře nová cesta. V pravé části této místnosti najde Hewie medailon, pokud mu řeknete. Vydejte se tedy temnou chodbou a u železných dveří seberte medailon. Utíkejte dále, na konci chodby projděte dveřmi a v místnosti třikrát kopněte do ovládání mašiny nalevo. Spustí se souboj s bossem - Lorenzem. Přikažte Hewiemu, ať bosse napadne a mezitím dvakrát kopněte do ovládání mašiny. Poté se přesuňte na zastavený pás, nalákejte sem Lorenza a přikažte Hewiemu útočit na něj do té doby, než bude boss ležet omráčený na pásu. Poté doběhněte k ovládání a jednou do něj kopněte. Sbohem, Lorenzo! Seberte klíč, který po něm zbyl a odemkněte zavřené dveře u ovládání.

Ocitnete se v hlavním sálu, kde uložte hru u hodin. Vydejte se dveřmi na severu, čímž se dostanete do studovny. Projděte až ke dveřím na druhém konci, které otevřete. Zjistíte, že je to slepá ulička. Tak je zase zavřete a vydejte se zpět dveřmi, kterými jste přišli. Pokud nejdou otevřít, opakujte tento postup, dokud se samy neotevřou. Vydejte se k hodinám a projděte dveřmi nad schody. Po shlédnuté animačce utečte dveřmi, sejděte schody a dejte se dveřmi nalevo. Následuje dlouhý útěk temnou chodbou. Doběhněte ke dveřím na samém konci, projděte jimi a ocitnete se v síni pravdy. Zde se nachází hádanka - vydejte se tedy modrými dveřmi, poté žlutými, dále zelenými a červenými. Nakonec projděte černými dveřmi a ocitnete se ve vstupní hale s hodinami. Uložte hru, za fontánkou seberte Refined Magnesia a vyjděte po schodech nahoru. Sejděte po schodišti nalevo a projděte dveřmi. V chodbě zabijte dva skřítky a v půli cesty odbočte doprava. Projděte temnou místností kolem hodin a vstupte do dveří. U kamenného pomníku na zdi nechte Hewieho čmuchat a poté se vydejte zpět do chodby s mrtvými skřítky. Projděte až nakonec ke dveřím, které vedou do jeskyní. Vydejte se bližší chodbou (nalevo) a projděte do prázdné místnosti, kde začne Hewie štěkat na zeď. Prozkoumejte ji a po animaci seberte relikvii zvanou Cane of Caduceus. Při zpáteční cestě budete pronásledování mladým Lorenzem - utečte co nejdále a poté se vraťte do temné místnosti s hodinami, kde uložte hru. Odsud se vydejte do místnosti s lávou, kde vložte relikvii do kamenného pomníku, čímž se ocitnete v posledním souboji s bossem - mladým Lorenzem.





Nalákejte ho k okraji jámy tak, aby stál v linii větráku, a přikažte Hewiemu, aby zaútočil. Rychle přeběhněte na panel vedle větráku, čímž se větrák spustí a vítr zraní bosse. Tento postup opakujte do té doby, až větrák sfoukne mladého Lorenza do jámy s lávou. Během boje krmte Hewieho, když bude unavený, ale dejte pozor, aby byl boss dost daleko. Až bosse sežehne láva zaživa, vraťte se do temné místnosti, kde uložte hru. Pokračujte chodbou dále a po shlédnuté animačce se vydejte dále chodbou. Budete pronásledováni hořící mrtvolou Lorenza, který si prostě nedá pokoj. Skrčte se vždy, když se bude schylovat k výbuchu po celou dobu útěku. Doběhněte k zablokovaným dveřím, prozkoumejte je a vyšlete Hewieho, který vám je otevře. Utíkejte dále jeskyní až do vstupní haly. Až budete třímat sochu v náručí, zmáčkněte nahoru a doleva na šipkách a mačkejte všechna tlačítka ostošest. Utíkejte dále až k závěrečné animaci, po které se vydejte osvícenými dveřmi, za kterými vás čeká vysněná cesta na svobodu.

DRUHY KONCŮ

A (Fortes Fortuna Juvat) - nejlepší možné zakončení hry. Pro jeho dosáhnutí musíte zneškodnit Debilitase padajícím lustrem a mít dobré vztahy s Hewiem.

B (Ignis Aurum Probat) - také šťastný konec, ale obra musíte zrušit bez pomoci lustru a je nezbytné mít dobré vztahy s Hewiem.

C (Dona Nobis Pacem) - možné až po druhém dohrání hry. Spočívá v nalezení klíče od hradní brány v tajné místnosti s železnými botkami.

D (Tu Fui, Ego Eris) - pokud Hewieho ponecháte jeho osudu či s ním budete špatně vycházet, neodejde s vámi na konci hry.

Po dohrání hry se odemkne tajná místnost (Secret Room), kterou naleznete v menu a která obsahuje bonusy ke hře. Nachází se zde:

Art Gallery - zde si můžete prohlédnout několik ručně malovaných obrázků (předloh).

Character Gallery - nabízí k prohlédnutí postavy, se kterými jste se během hry seznámili.

Changing Area - u komody máte možnost obléknout si Fionu a Hewieho podle svého gusta. Na výběr je zde několik kostýmů. Ty si můžete obléknout při opětovném hraní. Pokud dohrajete hru s koncem typu C, odemkne se žabí kostým. Každý kostým má svoje přednosti.

Music Gallery - gramofon pod schody vám přehraje melodie ze hry.

Movie Gallery - zde si můžete přehrát animačky ze hry. Zajímavé je, že Fiona má na sobě ty šaty, které jste jí zde oblékli.

Play Type List - zobrazuje seznam ocenění způsobu, jakým jste hru dohráli a klíčové slovo, které můžete užít během opětovného hraní vyrytím na plátek.

Mini-game - pokud projdete dveřmi, můžete si zahrát několik odlišných úrovní v kůži Hewieho.

TIPY A TRIKY

Procházení lokací: důkladně prozkoumávejte všechna zákoutí a objekty (s výjimkou Jupiter hádanky). Rozbíjejte vázy a sbírejte předměty, které vypadnou. Také dávejte pokyny Hewiemu, aby hledal, často nalezne užitečné věci, jako např. medailony. Pro rychlejší procházení lokací lze některé dveře vykopávat, což vám usnadní útěk před nepřítelem ve stavu panické hrůzy. Dobře si také pamatujte nejkratší cesty, chodby a místnosti (např. dle specifického objektu či tvaru), jelikož lokace jsou rozsáhlé a pro lepší orientaci je to nezbytné.

Hewie: toto psisko, které se k vám přidá na začátku hry, je třeba řádně vycvičit, aby vás poslouchalo. Pokud mu dáte pokyn a on ho nesplní, je třeba mu vyhubovat. Naopak pokud ho splní, pochvalte ho. Často se bez jeho pomoci neobejdete, hlavně ve chvílích, kdy jste pronásledování. Přikažte mu, ať nepřítele napadne, čímž získáte cenný čas, abyste se mohli schovat. V první kapitole lze najít míček na hraní, se kterým pak můžete Hewieho lépe vycvičit. Občas se stává, že neuposlechne, protože je unavený, nebo se poblíž nachází nepřítel.

Alchymie: patrně nejzajímavější část hry spočívá v alchymistických vynálezech. S užitím medailonů lze vyrobit užitečné věci pro usnadnění hry. Rozdělení je následující:
Červená barva (Rubrum) slouží k výrobě útočných předmětů, jako jsou Antimony (granáty) a Magnesia (miny).
Zelená barva (Viride) je určená pro výrobu jiných medailonů a užitečných unikátních předmětů, jako např. náhrdelník, náušnice či boty.
Modrá barva (Viola) slouží k výrobě žrádla a lektvarů pro Hewieho.
Bílá barva (Album) se užívá k výrobě

věcí určené Fioně, např. produkty snižující paniku, zvyšující staminu. Zlatá barva (Magists Medaillon) je unikátní medailon, který způsobí, že se v ostatních polích nezobrazuje černé (prázdné) pole a s jeho pomocí lze vytvořit opravdu unikátní věci. Způsob výroby: v alchymistické laboratoři se nachází přístroj, do kterého vhodíte medailon a uprostřed obrazce se ukáže barva. Před hraním tohoto „automatu" však doporučujeme uložit hru a v případě neúspěchu opětovně načíst. Tak tedy po vložení medailonu následuje minihra, ve které určíte, jaký předmět vám vypadne. Zastavujte jednotlivá pole na barvě, která je uprostřed (s výjimkou obyčejného medailonu). Čím víckrát se strefíte, tím lepší předmět vypadne. Zlaté pole vydá za barvu, kterou potřebujete. Někdy lze vypozorovat jistý interval (např. u zeleného medailonu), který vám usnadní práci.

PŘEDMĚTY:

Náušnice

Alchemist Earrings - snižují stav paniky při zásahu, zvyšují rychlost vzpamatování se.
Philosopher Earrings - zvýší rychlost, jakou se vzpamatujete z paniky.
Inquisitor Earrings - lehce zvýší rychlost vzpamatování se z panického stavu.
Fairy Earrings - způsobují neviditelnost Fiony, pokud se nehýbe.

Náhrdelníky

Obsidian Choker - sníží riziko, že modrá světélka zachytí vaši stopu.
Diamond Choker - redukujte rychlost, jakou ztrácíte staminu a zdvojnásobuje její doplňování.
Jade Choker - zvyšuje rychlost obnovování staminy a šanci vyhnout se útoku nepřátel.
Ruby Choker - podobné účinky jako diamantový náhrdelník, ale navíc zvyšuje šanci vyhnout se útoku nepřátel.

Boty

Metal Boots - železné boty, se kterými dáváte mnohem silnější kopance a můžete snáze rozbíjet věci.
Feather Boots - kožešinové botky, se kterými chodíte téměř neslyšitelně (jako Hewie).
Burst Shoes - obuti v těchto botách, vaše kopance budou mnohem více zraňovat.
Silver Boots - znásobují pětkrát sílu kopu a zvyšují šanci sestřelení protivníka při silném úderu (s rozběhem).

Zbraně (tři stupně účinnosti)

Antimony Powder - pytlíček se střelným prachem, který na chvíli znehybní protivníka obdoba granátu. Účinnější je Refined Antimony a Antimony Tube.
Magnesia - také explozivní pytlík, který ochromí nepřítele obdoba miny. Účinnější je Refined Magnesia a Prima Magnesia.
Weeping Stone - šutr, kterým odlákáte protivníka. Není to de facto zbraň, ale hodí se při útěcích.

Lektvary a byliny pro Fionu

Camomile - kompletně doplní staminu.
Lavender - pomalu redukuje paniku.
Mundus - o trochu sníží paniku.
Sedatio - kompletně sníží paniku.
Recreatio - kompletně obnoví staminu.
Quies - doplní malé množství staminy.
Nigred - kompletně redukuje staminu a způsobí vyčerpání.
Carbo - redukuje o trochu staminu.
Fortis - doplní staminu a po nějaký čas zastaví její úbytek
Remedium - pomalu doplňuje staminu, ale způsobuje narůstající paniku.

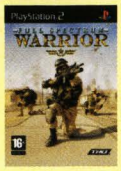
Lektvary a byliny pro Hewieho

Esca - zvýší o trochu staminu.
Magna Esca - kompletně obnoví staminu a rozveselí ho.
Sylvesta Esca - doplní staminu a zvýší agresivitu (útočí i na vás).
Bennenam Esca - kompletně redukuje staminu a vyčerpá psisko.
Chicken Jerky - doplní malé množství staminy.
Beef Jerky - kompletně obnoví staminu a obšťastní ho.
Onion - sníží psovi staminu.

Martin Hrouda,
Marek Burč

Full Spectrum Warrior

INFO



■ **VYDAVATEL:** THQ ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Pandemic ■ **RECENZE:** PLAY 9 - 77%

Po úvodním šoku vás tahle hra rychle přesvědčí o své propracovanosti a jen tak se od ní neodtrhnete.

Vojenská akce nemusí vždycky být jen bezhlavá střílečka...

Chapter 1

Přesuňte Bravo k Lt. Phillipsovi, čekajícímu uvnitř přilehlého hangáru. Po rozhovoru s ním přemístěte Alfu k raněnému, ležícímu na levé straně konvoje. Zneškodněte odsud střelbou nepřátelského vojáka na východě, seberte raněného a přesuňte se do hangáru. Po ošetření raněného se přemístěte na ukládací pozici objevivší se v blízkosti hangáru a uložte hru (oba týmy musejí být při ukládání ve vyznačeném kruhu).

Přesuňte Alfu do uličky nalevo, otočte se k východu a zpoza rohu zahajte palbu na útočníka za automobilem. V mezičase převelte Bravo na východní konec ulice a zlikvidujte dvojici nepřátel v uličce napravo. Přesuňte týmy k průjezdu na východě a jedním z nich zalehněte za trosky v průjezdu. Kryjte se před střelbou protivníka, dokud nepřijede spřátelený transportér. Až vyčistí ulici, uložte hru na pozici před průjezdem.

Veďte Alfu z průjezdu k protější budově a podél stěny proběhněte ulicí k rohu bílé budovy. Bravo přesuňte za automobil stojící poblíž. Přesuňte Alfu uličkou na jih a poté, co se stočí k východu, postupujte podél pravé zdi k otomanu, ležícímu na dvoře. Zpoza něj sejměte střelce na jihovýchodě. U budovy nalevo nakoukněte za roh a odstřelte chlápka za popelnicí. Vzápětí odstřelte druhého, který přiběhne. S Bravem přeběhněte na východní konec ulice. Vběhněte do uličky nalevo a z jejího konce odstřelte nedalekého oponenta. S Alfou přeutíkejte uličkou na sever, podél budovy s markýzou přeběhněte na náměstí a dále do jeho severozápadního rohu, kde se setkejte s přáteli. Uprostřed náměstí uložte hru.

Vraťte se s týmy k průjezdu a doplňte zásoby munice. Přeběhněte k severně situovanému transportéru. Běžte ulicí na západ, pošlete Alfu do první uličky napravo a zpoza rohu zahajte palbu na dvojici nepřátel. Bravo přesuňte na západní konec ulice, kde kryjíce se za vzdálenějším vrakem auta a za asistence granátometčíka vyřiďte na severozápadě se nacházejícího kulometčíka.

Chapter 2

Běžte s Alfou cestou na východ, podél budov napravo. Zpoza boudy eliminujte dvojici chlápků na východním konci ulice. Přeběhněte za auto, stojící na levé straně ulice (severovýchod). Střelbou zažeňte nepřítele ukrytého za vrakem, útočícího z jihu a přemístěte se na východní konec ulice. Za rohem nalevo uložte hru.

Na konci uličky zaklekněte s Bravem za nejbližší bednu. Střelbou podpořenou granátem oddělejte chlápka útočícího ze severozápadu a následně dalšího na severním konci plácku (za bednami). Přesuňte Alfu za auto stojící na severním okraji prostranství a zastřelte útočníka pálícího ze severovýchodu, ze sousedního prostranství. Pak na severu uložte hru.

Mrkněte na JV a mezerou mezi domy uvidíte automobil. Vyšlete k němu oba týmy a odtud se vydejte na jihozápadní konec prostranství. Zpoza dřevěného přístřešku odpravte duo nepřátel v uličce, směřující k jihu. Po příjezdu přátel doplňte munici a vydejte se ulicí na východ. Sejměte nepřátelského vojáka a za zatáčkou vlevo uložte hru.

Projděte zbořenou zdí, za níž hoří zbytky transportéru (napravo). Jakmile týmy zaujmou pozice, vyšlete Alfu podél pravého okraje nádvoří, kryjíce se za troskami bojové techniky. Z boku granátometčíkem vyřiďte tank. Současně kryjte přesun Alfy palbou Brava.

Chapter 3

Pošlete Alfu uličkou na sever a nalevo za rohem se skryjte za pytli s pískem. Přeběhněte rychle po chodníku na západ a v uličce, do níž vběhnete, eliminujte Frag - granátem přiběhnuvší nepřátelské vojáky. Stejným způsobem sem přemístěte Bravo a společně se vydejte k rohu západní budovy. Vyšlete Alfu za auto na konci západní uličky a odtud zahajte palbu na střelce, situovaného na střeše severního domu. Přesuňte Bravo ke vchodu pod nepřátelským střelcem. Následně na objevivší se pozici uložte hru.

S Alfou vběhněte do uličky na severu a na křižovatce zahněte vlevo. Kryjte se u levé zdi a za rohem nalevo sejměte jednoho z nepřátel. Běžte s Bravem na zmíněnou křižovatku, zahněte vpravo a zpoza rohu zlikvidujte Fragem vojáka v uličce a z pozice mrtvého zlikvidujte kulometčíka. Přesuňte oba týmy k Sgt. Garciovi, čekajícímu poblíž kulometu, a uložte hru.

Odvelte Bravo do uličky na severovýchodě a proběhněte jí až k mobilnímu prodejnímu stánku. Za rohem nalevo zastřelte dvojici nepřátel a přivolejte Alfu. Přesuňte Bravo dále na sever a zpoza rohu zahajte palbu na nepřítele střílejícího ze severozápadu. Vezměte Alfu a podél pravého okraje uličky dojděte na konec oplocení. Pronásledujte prchajícího vojáka na konec uličky, kde ho zpoza rohu zlikvidujte. Zavolejte Bravo a na konci uličky vstupte na pro-

stranství. V odbočce nalevo sejměte dalšího oponenta. Na konci uličky, nalevo od vany, leží Stingery. Zavolejte k nim tým Charlie (pyrotechnik) a poté uložte hru. Přesuňte se západní ulicí do blízkosti vilky, před níž uložte hru. Uličkou zleva běžte na západ. Na hlavní třídě zahněte vpravo a přemístěte se k Lt. Phillipsovi, čekajícímu na severozápadě. Po rozhovoru doplňte munici a uložte hru.

Zaklekněte s týmy za dva kontejnery v ulici na severu a sejměte chlápka, který se objeví severněji. Utíkejte podél mrtvého ulicí a poté, co se stočí k severu, umístěte Alfu k rohu budovy a Bravo za blízké auto. Zahajte palbu na protivníka, schovaného za autem na severu a zneškodněte ho granátem. Vedeni radarem se přesuňte na parkoviště, kde granátem sejměte střelce na severozápadě. Přemístěte tímto směrem jeden z týmů, zastřelte dalšího nepřátelského vojáka v rohu parkoviště a uložte hru.

V západní uličce shromážděte oba týmy tak, aby Alfa přišla jako druhá. Po rádiovém rozhovoru a příletu Rangers rychle přeběhněte s Alfou k obrannému valu, blíže k prostranství. Zahajte palbu na muže vybíhající z budovy a po jejich likvidaci se přeneste k Bravu. Vyřiďte oponenty na opačné straně budovy. Ještě jednou totéž a můžete oslavovat. Dříve však navštivte Lt. Phillipse, čekajícího na severozápadě.

Chapter 4

Obstavte průchod na jihu. Kryjíce se za bednami postupujte střídavě proti dvojici nepřátel (použijte granátometčíky). Po likvidaci oponentů uložte hru na prostranství za hangárem.

Pošlete Alfu na severovýchod, k autu u trojice kontejnerů. Hned po dosažení pozice zahajte palbu na nepřítele, pálícího zpoza rohu. Pošlete Bravo do výklenku mezi zmíněnými kontejnery a zastřelte protivníka, který začne utíkat k východu. Přemístěte Alfu k rohu, kde před chvíli pobýval nepřítel, a Fragem sejměte chlápka za autem na severu. Přemístěte oddíly na východní konec prostranství a jedním z nich nakoukněte zpoza rohu na jih. Zastřelte chlápka za auťákem na prostranství před hangárem a v hangáru uložte hru.

Opusťte hangár, nakoukněte do uličky napravo a granátem sejměte opodál za rohem ukrytého protivníka. Zpoza tohoto rohu střílejte na dalšího nepřítele, kryjícího se za bednami na jihu. Druhý tým v mezičase odvelte k západní straně prostranství a střelbou z boku chlápka sejměte. Na jižním konci plácku se objeví pozice k uložení hry.

Po „sejvnutí" proběhněte železnou bránou na severovýchodě, přeběhněte nádvoří, zahněte uličkou na západ a doběhněte k náměstí. Kryjte se za dvojicí lavic a zastřelte dva nepřátele pálící po vás z jihovýchodu. Poté týmem napravo zahajte palbu vůči střelci na jižním konci náměstí. Levým týmem se přemístěte (kryjíce se za auťáky) do severovýchodního rohu. Zpoza vraku sejměte protivníka stojícího poblíž tanku. Podél východního okraje náměstí se (kryjíce za betonovými překážkami) přesuňte na označenou pozici u tanku, zaklekněte za hrazením a přivolejte útočné vrtulníky. Promluvte si s Lt. Phillipsem, doplňte si zásoby a v severní části náměstí uložte hru.

Vraťte se cestou, kterou jste přišli, a od železné brány se vydejte na západ, do uličky vedoucí podél dílen. Přesuňte Alfu na roh první odbočky vpravo a zastřelte zde se pohybujícího vojáka. Přemístěte Bravo ke druhé odbočce, zahajte palbu na nepřítele situovaného na konci a s Alfou proběhněte první odbočkou, načež vpadněte nepříteli do zad. Přesuňte Bravo na konec odbočky a sejměte zpoza rohu chlápka, objevivšího se na severovýchodě. Pomoci vám může střelbou z boku Alfa. S Alfou poté zaklekněte u vzdáleného rohu budovy (po vaší pravici). Přemístěte Bravo k pravému okraji tanku na severozápadě a zahajte palbu na protivníka, ukrytého stejným směrem, za troskami obrněnce. Přispěchejte s Alfou k Bravu a kryti jeho palbou se přesuňte k vozíku na západě. Zpoza něj kryjte palbou Alfu, kterou přesuňte postupně od tanku ke kontejnerům, k bílému autu a k troskám nákladáku. Odsud, střelbou z boku, sejměte odkrytého protivníka a opodál uložte s Bravem hru.

Přesuňte Bravo ke dříve zmíněným troskám obrněnce a dále ke kontejnerům. Alfou zahajte palbu na kulometčíka, objevivšího se v patře blízké budovy. Granátometčíkem Brava, z levého okraje kontejnerů, nepřítele odstřelte (přímý zásah). Projděte na sousední prostranství a křížovou palbou sejměte oponenta za autem. Uložte hru.

V jihozápadním rohu prostranství křížovou palbou zpoza překážek zlikvidujte dvojici nepřátel, načež pomozte spřáteleným jednotkám eliminovat odpor uvnitř rozvalin na jihu. Rozhovorem s Lt. Phillipsem ukončete misi.

Chapter 5

Vydejte se ulicí na sever a zastavte u modrého auta. Obstavte svými oddíly vstup do západní odbočky. Ostřelujte s Alfou vzdáleného raketometčíka a současně přemístěte Bravo do blízkosti protivníka. Při přesunu využijte ke krytí postranní uličky (v poslední napravo zneškodněte granátem vojáka). Zaklekněte za modrým autem poblíž raketometčíka a zahajte palbu. Současně sem přesuňte Alfu. Zpoza

rohu, u něhož leží zastřelený nepřítel, nakoukněte s Alfou do uličky vedoucí na západ. Granátometčíkem sejměte střelce na vzdáleném konci. Z těchto míst zlikvidujte Fragem střelce za rohem. Seberte Bravo a vydejte se ulicí, točící se k severovýchodu. Na jejím konci se objeví nepřítel. Vypořádejte se s ním a převelte Alfu na západní konec ulice. Pokud vstoupíte na okraj přilehlého prostranství, zpoza hrazení na východě zaútočí nepřítel. Opětujte střelbu a Bravem dotyčnému vpadněte do zad postranní uličkou. Na prostranství promluvte s Cpt. Collinsem.

V jihovýchodním rohu prostranství uložte hru a přesuňte se na konec hlavní ulice (poblíž se dříve nacházel raketometčík). Jižní odbočkou doběhněte k hangáru a kryjíce se za rohem zlikvidujte nepřítele uvnitř. Projděte s Bravem skrze hangár a běžte na západ. Kryjte se na rohu před palbou protivníka. Přemístěte Alfu uličkou vedoucí před hangárem směrem na západ k místu přestřelky a zahajte palbu. Přesuňte Bravo blíže k autu a střelce zlikvidujte. Na západě se objeví další protivník. Zlikvidujte ho křížovou palbou obou týmů a projděte na hlavní ulici. Za použití granátometčíka sejměte chlápka na severozápadě a poté zaměřte střelbu Alfy na protivníka na jihozápadě. Bravo přemístěte k průjezdu naproti a podél zdi se přibližte nepříteli. Pokud vykoukne, sejměte ho střelbou, v opačném případě použijte Frag. Proběhněte průjezdem na prostranství, kde podiskutujte s Lt. Phillipsem a uložte hru.

Doplňte zásoby a vraťte se na hlavní ulici. Po obdržení úkolu se vydejte na sever a zpoza rohu začněte pálit na ze západu útočícího protivníka. Zatímco jedním budete provádět krycí palbu, druhý oddíl přemístěte za auťák nalevo od nepřítele a odtud ho zastřelte. Kryjte se za vrakem, dokud spřátelený obrněnec nezneškodní útočníka na západě a poté s oběma týmy projděte průjezdem na protější straně ulice. Z něj přeběhněte (kryjíce se na půli cesty) přes ostřelovaný úsek cesty na severu a pokračujte západním směrem. Za rohem nalevo sejměte jednoho ze dvou protivníků, stojících za pytlovými bariérami. Poté křížovou palbou sundejte druhého oponenta. Po příjezdu spřáteleného obrněnce následujte tank k nepřátelskému transportéru.

Chapter 6

Vejděte na nádvoří a obstavte vstup na severní prostranství. Sejměte střelce na terase a vstupte. Kryjte se s Alfou u vchodu, u sloupů napravo a zastřelte dvojici nepřátel, z nich jeden je na východní terase a druhý vyběhne východní branou. Přesuňte Bravo za sloupy v jihozápadním rohu a s Alfou eliminujte střelce, objevivšího se na západní terase. Přeběhněte s Bravem do severozápadního rohu a zastřelte zpoza sloupů nepřítele na jižní střeše. Poblíž Brava uložte hru.

Proběhněte s Alfou východní branou a následně začněte střílet na chlápka v uličce na východě. Přispěchejte s Bravem na pomoc, sejměte protivníka a nakoukněte zpoza rohu na přilehlé nádvoří. Vpravo, za rohem, zastřelte dvojici oponentů (jeden na střeše) a poté uložte hru.

Obstavte východní bránu, složte střelce na centrálním sloupu v sousedním prostranství a pošlete k němu Alfu. Zleva Fragem vyřiďte útočníka na jihovýchodě a obstavte severní vstup. Zastřelte oponenta na vzdálené střeše sousedního nádvoří a uložte hru.

Projděte na nádvoří a přeběhněte vpřed ke třetímu květináči. Zpoza něj sundejte protivníka na střeše (severovýchodně). Zahajte střelbu na nepřítele kryjícího se v přízemí pod mrtvým protivníkem a druhým týmem přeběhněte podél pravé strany nádvoří do jihovýchodního rohu. Křížovou palbou nepřítele zneškodněte, načež v uličce na západě sundejte dalšího. Přibližně z jeho pozice zahněte do odbočky vpravo a na jejím konci doplňte zásoby. Vyrazte na západ, odbočte na jih a následně zahněte uličkou na západ. Uložte hru na pozici v uličce a postupujte až k postřelenému důstojníkovi. S Alfou zvedněte raněného a uložte hru.

Vraťte se s oběma oddíly uličkou, kterou jste sem přišli. Na křižovatce, zpoza rohu, zahajte s Bravem palbu na útočníka v uličce nalevo. Zpoza květináče jej snadno vyřídíte za asistence granátometčíka. Rozběhněte se na východ a v odbočce nalevo zastřelte dalšího nepřítele. Až doběhnete na nádvoří s ozdobným trávníkem, sundejte střelce na střeše severní budovy, načež se rozběhněte podél květináčů k jižnímu vstupu. Před ním mrkněte doleva a zastřelte u schodů se nacházejícího muže. Vstupte na nádvoří se sloupy, projděte na následující prostranství a uložte hru.

Západní uličkou se rozběhněte k plácku, v jehož zadní části je ukrytý nepřátelský střelec. Alfou začněte střílet a Bravo přesuňte postupně tak, aby ze strany mohlo vyřídit protivníka. Poté opusťte náměstí jižní branou a doběhněte k Lt. Phillipsovi.

Chapter 7

Vběhněte do východní uličky a s Alfou zahajte zpoza rohu střelbu na nepřítele, situovaného v ulici nalevo. Přeběhněte s Bravem k protější zdi a přibližte se ke střelci. Ten poodběhne o kus dále. Z jeho předešlé pozice ho zastřelte. Přemístěte se na sever a Fragem zlikvidujte chlápka za autem uvnitř přístřešku. Obstavte průjezd na severu prostranství a rychle sejměte granátem (přímý zásah) protivníka na jihovýchodní střeše. Projděte průjezdem vstříc Dr. Alvarezové. Po rozhovoru s ní doplňte munici a uložte hru. Projděte východní uličkou, zpoza ro-

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Ovládání kurzoru
Pravý analog » Ovládání kamery
Křížek » Potvrzení akce/soustředěná palba (přidržení)
Čtvereček » Palebný sektor/sekundární útok (přidržení)
Trojúhelník » Změna týmu
Kolečko » Zrušení akce/krytí
L1 » Zoom kamery
L2 » Hlášení
R1 » Detaily týmu
R2 » GPS (průzkum, mapa, úkoly)
Šipky » Výběr vojáka (potažmo sekundárního útoku)
Start » Pauza

hu zastřelte chlápka na jihu a přesuňte se jižní ulicí k průjezdu nalevo. Nechejte zde Alfu a s Bravem se vydejte dále na jih podél levé strany. Zpoza kontejneru sejměte střelce na jihozápadní střeše a zaklekněte u rohu budovy nalevo. S Alfou proběhněte průjezdem a zahněte vpravo. Skryjte se za zastávkou a současně s Bravem zahajte křížovou palbu na vůz s kulometem. Po jeho eliminaci počkejte na příjezd zdravotníka a doplňte munici. Rozběhněte se na východ a vstupte s Alfou na náměstí. Po videosekvenci se kryti kouřem dýmovnice přesuňte za auto na východě a sejměte granátem útočníka na jihu. Přemístěte se na jih a u vstupu na prostranství křížovou palbou, případně Fragem zlikvidujte objevivšího se protivníka. Poté už jen z vhodné pozice označte místo pro útok a přivolanými vrtulníky zničte nepřátelské tanky.

Chapter 8

Pošlete Alfu na pravý okraj nákladáku a zahajte palbu na trojici nepřátel, pohybujících se na jihu (jednoho byste měli sejmout). Bravo postupně přemístěte na jižní konec ulice a zpoza rohu hoďte před nepřátele dýmovnici. S Alfou přeběhněte na západ a následně zabočte k jihu. V odbočce nalevo přeběhněte ke kontejneru a zpoza něj zlikvidujte chlápka, který se nachází východně. Vstupte s Bravem do uličky, v níž jste použili dýmovnici. V prostoru napravo sejměte zpoza rohu Fragem jednoho z nepřátel. Přeběhněte uličkou na jih a zůstaňte stát u levého rohu. S Alfou proběhněte cestou na východ až k budově na jejím konci a zpoza levého rohu zastřelte v uličce se nacházejícího protivníka. Poblíž uložte hru. Vběhněte do uličky, v odbočce nalevo sundejte dalšího nepřítele a postupujte s oběma týmy uličkou na východ. Až doběhnete k náměstí, zalehněte s Alfou za barikádu u vstupu na prostranství a ostřelujte protivníky ve východní části. S Bravem se přesuňte do severovýchodního rohu, odkud střelbou z boku eliminujte nepřátelské obránce. V jihozápadním rohu promluvte s přáteli a uložte hru.

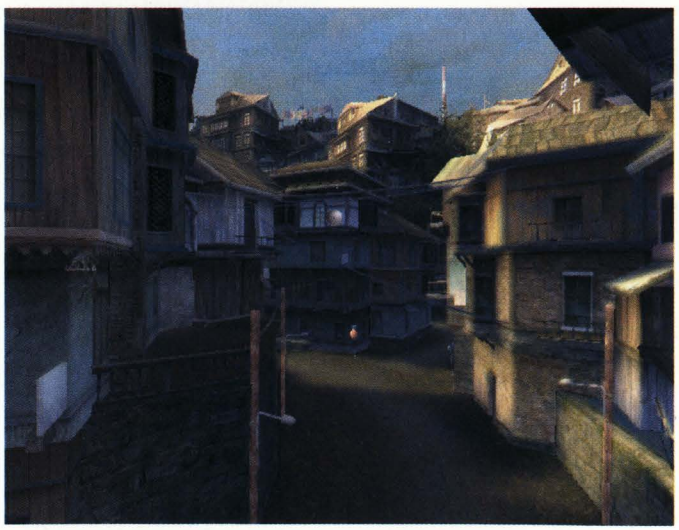
S Alfou vstupte do jižní uličky a běžte podél pravé stěny až ke dveřím. Odsud rychle zastřelte chlápka na východě, nakoukněte na prostranství a granátem zlikvidujte barikádníka na jihu. S Bravem se vydejte od „Charlieho" na západ a odbočte vlevo. Uličkou dojděte do blízkosti transportéru. Přitiskněte se k rohu nalevo. Převeďte Alfu k ulici na západní straně náměstí a přitiskněte se k rohu budovy. Nyní máte dva týmy v dosahu transportéru. V závislosti na tom, který z nich bude ostřelován, přesuňte „Charlieho" k neostřelovanému týmu a poté k zádi transportéru. Po jeho explozi se přemístěte k jižní bráně.

Chapter 9

Přeběhněte s Alfou na západní konec ulice a zpoza pravého auta granátem zlikvidujte střelce na jihozápadě. Přemístěte tým k rohu přilehlé budovy a na konci severní odbočky zaregistrujte nepřítele. Převelte Bravo na levou stranu povaleného návěsu v blízkosti Alfy. Zahajte s Alfou palbu a přesuňte Bravo k modrému autu nalevo od barikádníka. Z boku muže zastřelte. Na západě vstupte do objektu a uložte hru.

U východu vykoukněte s Alfou západním směrem a začněte pálit na trojici nepřátel v patrech vzdálené budovy. Přemístěte Bravo do jejich blízkosti a zahajte střelbu. S Alfou doběhněte k Bravu a společně se podél zdi budovy přemístěte na jih. Až Rangers eliminují nepřátelské snipery, doplňte zásoby a uložte hru.

Na severním konci ulice jeden z oddílů ustavte za velkou hromadou napravo. Druhý oddíl pošlete za



barikádu naproti východu z budovy a ihned po dosažení pozic zahajte soustředěnou palbu (přidržte ⊗) na chlápky, vyběhnuvší z budovy. Dva byste měli sejmout. Třetího vyřiďte klasickou střelbou za podpory granátometčíka. Proběhněte zdemolovaným interiérem a cestou zabijte jednoho z nepřátel. Přeběhněte prostranstvím k oknům na jihu a přes pravé zastřelte uvnitř stojícího muže. Vejděte do objektu a od dveří nalevo zahajte Alfou palbu proti střelci na východě. S Bravem se přemístěte do jeho blízkosti a hoďte po něm Frag. Od východu z haly ostřelujte jedním z týmů chlápka za auťákem a zpoza blízké barikády (druhým oddílem) protivníka sejměte granátem.

Chapter 10

Pošlete Alfu na východ a zpoza sutin u zdi začněte pálit vůči nepřátelům na severním konci ulice. S Bravem projděte podél levého okraje cesty postupně k oběma poblíž stojícím automobilům a zpoza nich eliminujte odkryté protivníky v odbočkách. Přesuňte Alfu k odbočce naproti prvního auta a Fragem sejměte za rohem skrytého muže. Rychle proběhněte na východní konec uličky a zpoza blízkého kontejneru pošlete chlápkovi na severu Frag. S Bravem vyřiďte útočníka, který se poblíž objeví (byl vyrušen Alfou) a ze severního konce ulice zahajte palbu na dvojici nepřátel orientovaných západně odtud. S Alfou vpadněte podél východního okraje oblasti uvedené dvojce do zad a pošlete ji na věčnost. Ulicí vedoucí na východ pak s oběma oddíly doběhněte k Rangerům, kde doplňte zásoby a uložte hru.

Na severu začněte střílet zpoza auta na dva muže, pálící ze západu. Sundejte je pomocí granátometčíka a rozběhněte se ulicí na západ. Až dorazíte ke křižovatce, zpoza rohu střílejte na barikádníka situovaného západním směrem. Přemístěte Bravo do blízkosti nepřítele (ulička napravo) a sejměte ho Fragem. Přemístěte týmy na západní konec ulice u barikády na severu zabijte dalšího oponenta. Proběhněte uličkou na východ, mezi domy si vyzvedněte Rangery (přesní a rychlí střelci, kteří musejí být chráněni před útoky nepřátel) a uložte hru.

Na východě zahajte Alfou zpoza rohu střelbu na dvojici mužů na severu. Přispěchejte na pomoc i s Bravem, které umístěte za blízký automobil. Poté přivolejte Rangers (tým Charlie) a zlikvidujte odpor. Na severu umístěte Alfu k rohu budovy nalevo a Bravo za blízký kontejner. Zatímco budou pálit na trojici nepřátel situovaných na západě, přivolejte Rangery a zpoza auta oponenty vyřiďte. Přemístěte se ulicí na západ a zpoza rohu palte na barikádníka na jihu. Zpoza nedalekého vozu chlápka zastřelte přivolanými Rangery. Doběhněte na západní konec ulice.

Chapter 11

Vstupte do haly a pošlete Alfu za poblíž ležící svazky drátů. Zaměstnejte střelbou dvojici na severu a Rangery (zpoza rohu) chlápky odstřelte. V severní části haly se kryjte před útočníky z východu. Alfu pošlete za dráty v severozápadním rohu, Bravo k nádrži a Rangery ke svazkům před Alfou (vlevo od Brava). Po likvidaci nepřátel projděte na východě Alfou do sousední haly. Zpoza beden u vchodu střílejte na chlápka v jihozápadním rohu a převelte Rangery k drátům nalevo od vchodu. Sejměte jimi oponenta a uložte hru.

Na jihovýchodě projděte do další haly. Pošlete Bravo do jihozápadního rohu a zpoza drátů ostřelujte čtveřici nepřátel v protější části haly. Alfu přesuňte k rohu poblíž vstupu a Rangery za svazky mezi Alfou a Bravem. Společnými silami zlikvidujte nepřátele a přesuňte se na východ. Na venkovním prostranství doplňte munici a uložte hru.

Vyrazte na západ a na překladišti (po příjezdu vlaku) zastřelte Alfou raketometčíka na východním ochozu. Pravou stranou oblasti projděte vpřed a eliminujte trojici oponentů na severu. Po jejich částečné explozi zpoza nosníku vodojemu odprásknete chlápka na západě. Projděte severní branou na sousední překladiště. Převelte týmy ke kontejneru napravo a po přejetí jednoho z nepřátel projíždějícím vlakem zastřelte chlápka na západním ochozu. Poté zlikvidujte granátometčíkem s podporou ostatních střelce, kryjícího se na severozápadě. Vykoukněte s Alfou zpoza kontejneru (zleva) na východní ochoz a určete sektor pro střelbu tak, aby zahrnoval část ochozu s věží (zde se později objeví nepřítel). Přesuňte Bravo k pražcům ležícím opodál a všimněte si smrti vylákaného střelce na východním ochozu. Postupujte na sever a zpoza vagónu zastřelte nalevo situovaného muže. Obstavte severní vchod, jedním z týmů přeběhněte k blízkým pražcům a rychle zaměřte pro „raketovou podporu" souřadnice objevivší se limuzíny. Útokem přivolaných vrtulníků diktátorův vůz zničte.

Julius Rácz

Brave: The Search for Spirit Dancer

Hordy vlků nebo třeba lávové bojovníky lehce porazíte s našimi tipy...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** VIS ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

3D akční adventure, v níž ovládáte mladého chlapce Brave na jeho cestě skrze divočinu.

1. GLADE

Nejprve hoďte několik kamenů na medvěda ohrožujícího Meadow Flower a přilákejte tak na sebe jeho pozornost. Pak začne krátká honička, při které vám poměrně jednoduchý úkol ztěžuje pohled zepředu. Naštěstí jde o celkem snadné kličkování mezi trsy trávy (ta vám kvůli svým trnům ubírá zdraví, tak jí oběhněte širokým obloukem). Později narazíte na pruhy trávy, které vám doporučujeme přeskočit dvojitým skokem. Po seskoku z vodopádu a rozhovoru se šamanem musíte začít s plněním úkolů.

Vaším prvním úkolem je zapálit ohniště v nedaleké jeskyni. Začněte tím, že vytrhnete stromek, u kterého stojíte po rozhovoru se šamanem. Z vytrženého stromku se stane klacek, který bude v první kapitole vaší jedinou zbraní. Posekejte pomocí něj kapradí rostoucí v okolí dvojice totemů a najděte černý kámen, který ve hře slouží jako křesadlo. Nyní můžete aktivovat malou mapu (zmáčkněte L2), na které označuje modrý bod přesnou polohu jeskyně. Doběhněte do ní a přečtěte si nápis nakreslený na stěně naproti vchodu. Po jeho přečtení doběhněte k ohništi a pusťte se do rozdělávání ohně. Nejprve musíte škrtáním nadělat jiskry (co nejrychleji mačkejte čtvereček) a až jich bude dost, tak oheň rozfoukejte (až bude ukazatel za čárkou, tak zmáčkněte trojúhelník).

Po rozdělání ohně se vraťte k řece a vytržením stromku opět získejte klacek. Doběhněte s ním zpět do jeskyně a zapalte ho (stačí se přiblížit k otevřenému ohni). Pak použijte mapu a po velkých kamenných schodech u řeky vyskákejte až k dalšímu místu označenému modrým bodem. Zde pomocí hořícího klacku spalte kus látky zavěšené mezi dvěma kameny. Kaňonem pak doběhněte až do označené jeskyně, ve které si můžete po zapálení ohniště (použijte hořící klacek) přečíst další nápis nakreslený na stěně. Po jeho přečtení získáte schopnost Shamanic Sight. Ta vám umožňuje rozeznávat zvířata, ze kterých získáte důležité dřevořezby (tato zvířata budou viditelně zářit).

Pokračujte v cestě kaňonem a doběhněte až na velkou kamennou plošinu, na které musíte nejprve porazit dvojici havranů. Pak se k vám rozletí havran, ze kterého získáte první dřevořezbu (dřevořezby vám umožňují napodobovat křik některých zvířat). Po krátké animaci proběhněte uvolněným průchodem a doběhněte až na terasu nad údolím. Zde po krátké animaci pobijte všechny havrany (vítr na terase vám zhasne oheň, takže boj přímo na terase je velmi těžký) a pak k sobě přilákejte orla kroužícího nad údolím (použijte pohled z vlastních očí, zaměřte se přímo na něj a použijte orlí křik). Orel vám shodí jedno ze svých per, díky kterému můžete začít využívat magickou energii.

Ukazatel magické energie se objeví pod vaším ukazatelem zdraví. V této fázi hry jí můžete získat hlavně z rostlin, které rostou prakticky všude kolem, takže cestou zpět k vodopádu nezapomeňte sekat do všech kapradin a doplňovat si tak magickou energii. Až doběhnete k vodopádu, tak vás šaman upozorní na záři ve vodě. Seskočte na mělčinu u označeného bodu a uvidíte zářící rybu. Pokud máte v ruce klacek, tak aktivujte rybaření. Stůjte v klidu na mělčině a zářící ryba k vám po chvilce připlave. Pokud je přímo před vámi, tak jí nabodněte a získejte tak dřevořezbu, která vám umožní potápět se.

Doplavte ke kmenu u druhého břehu a těsně před ním se potopte. Brave proplave pod kmenem a vy můžete vylézt na břeh. Doběhněte k označenému bodu, kde začíná veverčí stopa. Jakmile jí prozkoumáte, tak se kousek před vámi objeví další stopa. Pokračujte ve stopování a stopy vás dovedou až na palouk, na který v krátké animaci vyběhne veverka. Pusťte se do jejího pronásledování a veverka vás dovede až na terasu kousek od vodopádu. Bohužel vyleze na vysoký strom, kam za ní nemůžete. Podívejte se na totemy

v pozadí a na jednom z nich uvidíte zvýrazněného havrana. Zavolejte na něj a havran zažene veverku zpět na zem. Zde už jí snadno chytíte.

Od veverky získáte dřevořezbu, která vám umožní šplhat po stromech, které jsou porostlé liánami. Vyzkoušejte si to na stromě přímo před vámi a slezte dolů k vodě. Přeplavte na druhý břeh a doběhněte ke stromu, u kterého stojí Meadow Flower. Vylezte po něm až k chorošti, ze kterého můžete přeskočit na další strom. Po liánách přelezte na jeho druhou stranu a po skalních římsách doskákejte až k vrcholu vodopádu. Stejnou cestou jako na začátku hry pak doběhněte k medvědově jeskyni, kde vás čeká závěrečný souboj první kapitoly. Začne hned po animaci s hořícím klackem a je naštěstí dost jednoduchý. Pobíhejte kolem medvěda a skoky se vyhýbejte jeho tlapě. Jednou za čas po vás medvěd skočí a na chvilku zůstane ležet na zemi. Využijte toho a udeřte ho do zadnice (zraníte ho pouze hořícím klackem). Až medvěda zaženete, tak ho následujte do jeho jeskyně.

2. QUARRY

Jeskyně je sice dlouhá, ale nenarazíte v ní na žádné záludné překážky. Na jejím konci sklouzne Brave do údolí zatopeného vodou, ve kterém musíte po několika malých plošinkách vyskákat až k obrovské pomalované hlavě. Uvnitř hlavy najdete jeskyni s nápisem, po jehož přečtení získáte tomahavk a dostanete důležitý úkol. Musíte najít a zabít 3 velké zlaté brouky. Přeskákejte zpět na druhou stranu údolí (do míst, kde jste vyběhli z jeskyně) a porozhlédněte se po vchodu do tunelu, který je zablokovaný závalem. Jak můžete sami vidět, kameny tvořící zával jsou napraskl é, což vám napovídá, že jdou rozbít. Musíte na ně ale použít speciální útok, který nabijete tak, že podržíte čtvereček.

Po uvolnění závalu proběhněte tunelem do starého kamenolomu. Na své mapě vidíte rudý bod, který označuje polohu prvního z trojice zlatých brouků. Seskočte tedy do nejnižší části kamenolomu a doběhněte až ke zlatě zářícímu broukovi, který je obklopen skupinkou modrých brouků. Dokud je zlatý brouk stočený, tak ho nemůžete zranit. Likvidujte tedy modré brouky a čekejte, až se zlatý brouk vztyčí (moc se od něj nevzdalujte). Jakmile odkryje své břicho, tak ho do něj udeřte a brouk se otočí na záda. Použijte dvojitý skok a útok ze vzduchu (to je jediný způsob, kterým můžete brouka zranit). Po 3 úspěšných útocích ze vzduchu brouka zabijete a váš tomahavk začne zlatě zářit.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Natočení kamery
Křížek » Skákání
Kolečko » Interakce s okolím
Čtvereček » Úder zbraní na blízko
Trojúhelník » Útok zbraní na dálku
R1 » Zaměření protivníka
R2 » Aktivace magické síly
L1 » Pohled z vlastních očí
L2 » Vypnutí/zapnutí mapy
SELECT » Použití komunikačního kamene

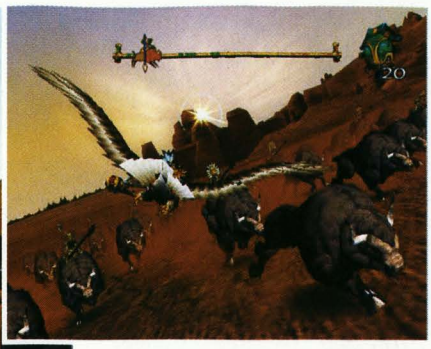
OREL

Levý analog » Řízení letu
Křížek » Zrychlení
Kolečko » Sebrání předmětu nebo protivníka do pařátů
Čtvereček » Zpomalení
Trojúhelník » Brave seskočí z orla

Po skalních římsách vyskákejte až k jeskyni, před kterou hoří 2 louče. Uvnitř si můžete díky svému zářícímu tomahavku přečíst nápis namalovaný na stěně. Po jeho přečtení se vám kousek od jeskyně uvolní vchod do tunelu, který vede do hnízda brouků. Až se do hnízda probojujete, tak začněte stoupat nahoru po podivném zatočeném můstku. Probojujte se až ke stěně, která je porostlá liánami. Přeručkujte po ní k dalšímu můstku a tímto stylem se probojujte až na malou plošinku v nejvyšším patře, na které musíte zabít druhého zlatého brouka (postup je stejný jako u toho prvního).

Se zářícím tomahavkem si to namiřte do tunelu, před kterým hoří dvojice loučí. Tímto tunelem se probojujete až do šamanova údolí. Vyskákejte k velké pomalované hlavě a kousek od ní najdete skalní římsu, která vede ke vchodu do temné jeskyně. Na jejím konci najdete další nápis, který si musíte přečíst. Po jeho přečtení uvidíte uvolňování další cesty. Stejnou cestou jako minule doběhněte až do lomu a přímo naproti vchodu vidíte průchod, který se vám před chvílí uvolnil. Doskákejte k němu a těsně za odhrnutým trnovým keřem narazíte na stopu.

Odkrývejte jednu stopu za druhou a až se dostanete do dalšího velkého údolí, tak pokračujte do úzkého kaňonu vlevo. Stopy vás dovedou až k propasti s několika líhněmi brouků. Seskočte dolů a ve stopování pokračujte až po likvidaci všech líhní. Stopy vás po chvilce dovedou až na malý



palouk s několika dalšími líhněmi. Zlikvidujte je a po odkrytí poslední stopy se na scéně objeví tchoř. Použijte napodobení jeho křiku a tchoř vyběhne ze své nory. Pronásledujte ho až na palouk s podivným barevným oltářem. Na něm aktivujete kouzlo, díky kterému se můžete ovládnout nedaleko stojícího tchoře.

Jako tchoř musíte co nejrychleji proběhnout trasu, která je vyznačena modrými kruhy (pokud budete příliš pomalí a ukazatel v horní části obrazovky klesne na nulu, tak si musíte celý běh zopakovat). Na konci celé trasy vběhnete do jeskyně, ze které tchoř vyžene třetího zlatého brouka. Po jeho zabití sledujte trasu vyznačenou modrými body na mapě. Dovede vás až na palouk s oltářem, kde najdete naprasklý kámen s červeným pruhem. Rozbijte ho pomocí speciálního útoku a dlouhým tunelem se probijte až k další jeskyni s nápisem. Po jeho přečtení seskočte k nově uvolněnému východu z kamenolomu. Po sebrání druhého orlího pera (nyní vám magická energie vystačí na 2 použití) pokračujte úzkým kaňonem až do vesnice.

3. BURIAL GROUNDS

Po animaci s napadením vesnice bude hra pokračovat na cestě vedoucí k pohřebišti. Nejprve doplavte na druhou stranu jezera s malým ostrůvkem a kaňonem na druhé straně se probojujte na pohřebiště (kaňon se pokuste proběhnout co nejrychleji a nepřestávejte kolem sebe sekat tomahavkem). Po krátkém rozhovoru s duchem starého šamana budete na pohřebišti napadeni očarovaným šamanem jménem Hooded Crow. Vašimi protivníky budou oživlé mrtvoly zabitých válečníků. Použijte svou magickou energie a bojujte, dokud všechny protivníky neporazíte (nezapomeňte sekat do kapradin, ve kterých jsou občas schovány lapače snů doplňující zdraví).

Duch starého šamana krátce přeruší boj a předá vám dřevořezbu, která vám umožní povolat ducha obrovského medvěda. Až animace skončí, vyběhněte na oltář ve středu pohřebiště a vyvolejte medvěda. Ten je natolik mocný, že by pro vás neměl být problém pobít všechny bojovníky, kteří se na vás pokusí zaútočit (zkuste použít všechny druhy útoků, které medvěd ovládá). Po vítězném ukončení souboje se probijte zpět k jezírku, u kterého začínala cesta vedoucí k pohřebišti. V kánoi pak musíte po řece dojet až k nedalekému lesu, ve kterém žije mocný duch starého vlka (sledujte ukazatel vzdálenosti, který vidíte v horní části obrazovky).

4. GIANT FOREST

Údolím doběhněte až na začátek lesa, kde vás duch starého vlka požádá o pomoc. Dá vám za úkol zabít všech 14 temných vlků, kteří zamořili les. Naštěstí máte luk, který vám na pohřebišti předal šamanův duch. Po cestě doběhněte na začátek nedalekého palouku, na kterém najdete tříčlennou smečku temných vlků. Pomocí R1 je zaměřte na toho nejbližšího a pořádně natáhněte luk (pokud ho podržíte natažený dostatečně dlouho, tak použijete speciální útok). Začněte ustupovat směrem zpět a nepřestávejte střílet do vlka, který vás pronásleduje. Pokud ho budete zasahovat, tak vás nemůže dohnat.

Až postříláte nebo pobijete všechny 3 vlky, pokračujte na cestu za paloukem. Zde narazíte na jednoho z velkých temných vlků, kteří jsou silnější než řadoví vlci (vytím ho můžete přilákat na palouk). Pokud ale budete správně používat svůj luk, tak s ním nebudete mít větší problémy. Na dalším palouku postřílejte další trojici vlků a po cestě pokračujte k místu, které je na mapě označeno modrým bodem. Zde vás čeká začátek tradičního stopování, které vás dovede až k zaječí noře. Až z ní zajíc vyleze, tak použijte napodobení jeho hlasu a pronásledujte ho k oltáři, ze kterého můžete zajíce ovládnout.

Běh se zajícem je o něco těžší, než podobný úkol s tchořem. Některé modré kruhy jsou totiž ve vzduchu a vy se musíte naučit načasovat skok tak, abyste je trefili (budete to potřebovat na samotném konci celé trasy). Až zajíc doběhne na druhý oltář, tak se na jeho místě objevíte vy a kolem vás bude malá vlčí smečka. Bohužel zde není moc místa na použití luku, takže vám doporučujeme aktivovat magickou energii a vsadit na boj s pomocí tomahavku. Po zabití všech 3 vlků pokračujte po cestě na poslední palouk, kde vás čeká poslední malá smečka. Po jejím pobití přivolejte na palouk posledního velkého vlka stojícího opodál a po jeho zabití se vraťte zpět na začátek lesa. Duch starého vlka vám ukáže cestu vedoucí do údolí.

5. VALLEY OF MAIDEN ROCK

Cesta vedoucí do údolí je bohužel dost krkolomná. Les je totiž plný pokácených stromů, které tvoří jedinou dostupnou cestu. Kromě brouků se vám do cesty postaví podivné zelené houby, které automaticky explodují po vašem přiblížení. Doporučujeme vám použít na ně luk, kterým můžete houby zneškodnit z bezpečné vzdálenosti. Po nějaké době se dostanete do místa, kde je další kmen hluboko pod vámi. Po liánách na stromě vlevo přeručkujte na choroš, ze kterého mezeru snadno přeskočíte. Nakonec se dostane-

te na velký strom porostlý liánami. Po nich musíte přeručkovat až k řadě chorošů, po kterých doskáčete k díře vedoucí do údolí.

Hned na začátku údolí narazíte na orla, který vás po krátkém rozhovoru vyzvedne na svá záda. Vaším dalším úkolem je prolétnout trasu vyznačenou zelenými kruhy. Pokud při prudších manévrech využijete zpomalení, tak byste neměli mít problémy dolétnout až na malou plošinku pod vodopádem. Uprostřed této plošinky vidíte základy totemu, jehož 4 části jsou roztroušeny po údolí. Vaším hlavním úkolem v údolí tedy bude najít a získat všechny 4 části totemu, které pak musíte donést na plošinku pod vodopádem.

Doběhněte na modře zářící oltář a zavolejte orla. Na mapě vidíte pozice všech 4 částí totemu, takže jejich hledání nebude problém (3 jsou v údolí a pro třetí si musíte dolétnout proti proudu řeky). Všechny části totemu jsou ale chráněny magickým štítem, který budete muset deaktivovat. Toho docílíte tak, že zneškodníte všechny protivníky, kteří se pohybují v jeho okolí. Nejnebezpečnější jsou vždy magické věže, které na vás střílejí ohnivé koule. Těch byste se tedy měli pokaždé zbavit jako prvních. Najděte hromadu kamenů (jde o vysoké sloupy, které mají na vrcholu několik kamenů) a seberte jeden z nich (pokud máte problémy s manévrováním, tak si pořádně přibrzděte). Pak leťte směrem na magickou věž (nezapomeňte lehce kličkovat) a těsně před ní kámen pusťte.

Po zničení magické věže musíte ještě zneškodnit 3 temné bojovníky. Máte 2 možnosti. Buď je jednoho po druhém chytíte do spárů orla a shodíte do propasti, nebo z orla seskočíte na zem a protivníky pobijete (to vám vřele doporučujeme hlavně u části totemu, která leží u řeky).

Ve druhém případě musíte po boji doběhnout na oltář a znovu zavolat orla. Po deaktivaci magického štítu seberte příslušnou část totemu a doneste jí k vodopádu. Až sestavíte celý totem, tak vám sup opět ukradne jednu z částí totemu. Pronásledujte ho trasou vyznačenou zelenými kruhy (kruhy se aktivují až po průletu supa), která končí zase u vodopádu.

6. VOLCANO

Cestu ke vzdálené sopce vám výrazně zkrátí magický portál, který vás přenese do podsvětí. Cesta podsvětím je velmi lineární a stačí, když se naučíte správně načasovat přeskakování po pohyblivých plošinkách. Až proskočíte druhým portálem, tak se objevíte u obrovského totemu. Stavitel totemů Arnaluk vám vzápětí zadá záludný úkol. Musíte se dostat na vrchol totemu. Řešení je naštěstí velmi jednoduché. Doběhněte na nedaleký skalní výčnělek, na jehož konci vidíte dvojici oštěpů s orlími spáry. Pak použijte pohled z vlastních očí a pořádně se rozhlédněte po okolí. Někde nad údolím krouží orel, kterého musíte přivolat. Orel vás pak vynese na vrchol totemu a vy díky tomu od Arnaluka získáte házecí tomahavk.

Doběhněte k nedaleké propasti, u které začíná na stěně sopky tmavá zvrásněná žíla, po které můžete začít šplhat směrem nahoru. Vylezte až ke kusu lávy, který vám blokuje cestu směrem doleva. Hoďte na něj tomahavk a dolezte až ke škvíře, která po lávě zůstala. Podržte křížek, pohněte levým analogem doleva a pak křížek pusťte. Brave škvíru přeskočí a vy můžete pokračovat dál. Vylezte až na skalní římsu, na které vás napadnou lávoví bojovníci. Pokud na ně použijete házení tomahavkem, tak byste s nimi neměli mít problémy (z dálky ničte také malé sopouchy, které po vašem přiblížení explodují).

Po chvilce se dostanete až ke vstupu do jeskyně uvnitř sopky. Zde budete pokračovat v lezení po skalní stěně, ale musíte si začít dávat pozor na lávové bojovníky, kteří se drží na skále (použijte na ně házení tomahavkem). Po několika římsách se nakonec dostanete až na velkou plošinu, která je plná lávových bojovníků. Až je pobijete, pokračujte do chodby, která je na mapě označena modrým bodem. Chodbou proběhnete na druhou stranu sopky, kde musíte přeskočit na další zvrásněnou žílu.

Lov vlků

Souboje s vlky jsou velmi specifické a budou vás provázet téměř celou hrou. Je tedy důležité, naučit se s nimi efektivně bojovat. Jednoznačně nejvhodnější zbraní je pro tyto souboje luk, protože boj nablízko je poměrně dost nebezpečný. Vlci se totiž ve hře většinou vyskytují ve smečkách a pokud byste se pustili do boje z blízka, tak byste se určitě nevyhnuli hodně nepříjemným zraněním (vlci vás mohou pořádně potrhat).
Boj zahajte na největší vzdálenost, na kterou se můžete na vlky zaměřit. Jakmile se proti vám vlci rozeběhnou, tak začněte pomalu ustupovat, ale nepřestávejte při tom střílet. Vlci se nikdy příliš nevzdálí od své mýtinky, takže pokud začněte včas ustupovat, nemůžou se k vám nikdy dostat.
Takovým malým trikem je při souboji s vlky využití stromů. Pokud někde vidíte vlčí smečku pobíhající po malé mýtince, tak se porozhlédněte po stromu porostlém liánami. Vylezte po něm až na větev a z ní vlky beztrestně postřílejte (pokud narazíte na vlky pohybující se mimo mýtinku, tak na ně zavyjte a oni přiběhnou).

Tentokrát narazíte na lávové bojovníky, kteří číhají nad žílou. Jakmile se dostanete pod ně, tak se na vás pokusí seskočit. Připravte se na to, že je budete muset zasáhnout dříve, než vás strhnou dolů.

Nakonec se dostanete až na římsu, u které už na vás čeká bůh bouřek Thunderbird. Ten vám během rozhovoru předá dřevořezbu, která vám umožní sesílat blesky. Seskočte na nedalekou velkou plošinu a rychle doběhněte k oltáři, na kterém můžete aktivovat kouzlo získané od

boha bouřek. Pod sebou vidíte rozšiřující se kruh, který po seslání kouzla zaplní blesky. Doběhněte k velkému lávovému bojovníkovi a až bude váš kruh dostatečně široký, tak použijte blesky (měli byste zaútočit vždy těsně po útoku lávového bojovníka). Až lávového bojovníka úplně zničíte (jedinou obranou proti malým bojovníkům je neustálý pohyb), pokračujte po zvrásněné žíle směrem nahoru. Dostanete se až ke vstupu do jeskyně, ve které musíte najít další zvrásněnou žílu. Po ní slezte až k lávovému jezeru.

Přes lávu přeskákejte po plošinkách, které se vždy objeví jen na pár vteřin. Na nejbližší pevné plošince se ihned po doskoku připravte na boj s dvojicí lávových bojovníků (nebo hned po doskoku vyskočte na zvrásněnou žílu). Pak pokračujte směrem nahoru a najděte chodbu vedoucí na vnější stěnu. Zde vylezte po jedné ze zvrásněných žil na plošinku ovládanou dalším velkým bojovníkem. Běžte směrem od stěny a najděte malou oddělenou plošinku, na které můžete na zářícím oltáři aktivovat své bleskové kouzlo. Pomocí něj pak zničte velkého bojovníka a pokračujte v cestě na vrchol sopky.

Po chvilce se dostanete k poslední zvrásněné žíle, po které vylezete až do jícnu sopky. Zde vás čeká závěrečný boj a první část amuletu. Kolem velkého lávového bojovníka jen proběhněte a pokračujte k oltáři naproti vchodu. Pomocí kouzla s blesky pak zničte lávového bojovníka a pokračujte na jeden z velkých bubnů po stranách. Použijte ho jako trampolínu a vyskočte na zvrásněnou žílu. Po ní vylezte na skalní výběžek, po kterém se na vás rozeběhne lávový bojovník. Zůstaňte stát na konci výběžku a těsně před bojovníkem vyskočte. Bojovník spadne na buben a odblokuje první ze čtyř paprsků, které drží amulet. Stejně postup zopakujte u 3 zbývajících bubnů a pak si vychutnejte animaci se získáním první části amuletu.

7. NORTHERN LANDS

V podsvětí vás tentokrát čeká kromě poskakování po plošinkách také lezení po skalních stěnách (pokud žíla končí nad propastí, tak si počkejte, až se pod vámi objeví plošinka). Portálem na druhém konci podsvětí proskočíte na ledovou kru na dálném severu. V pravé části obrazovky vidíte nový ukazatel, který znázorňuje vaší zásobu tepla (pokud klesne ukazatel na nulu, tak Brave zmrzne). Rychle přeskákejte na břeh a doběhněte do jeskyně označené na mapě. Vaším dalším úkolem je zapálit oheň. Co nejrychleji doběhněte k dalšímu označenému bodu, sekněte do kapradin a seberte černý kámen. Nevšímejte si útočících vlků a co nejrychleji doběhněte zpět do jeskyně.

Po zapálení ohně si přečtěte nápis nakreslený na stěně. Díky tomu získáte kožešinu, která vám umožní neomezený pohyb mimo jeskyni. Běžte zpět do míst, kde jste našli černý kámen a pobijte vlčí smečku. Pak začněte stopovat sněžného muže a připravte se na souboj s další vlčí smečkou. Stopy vás dovedou až k moři, přes které se dostanete jen po plujících krách. Zde je hlavní umět odhadnout vzdálenost. Vždy si totiž musíte počkat, až bude kra co nejblíže. Další záludností jsou kry, které se pravidelně potápějí. Pokud se potápějí příliš rychle, tak na ně skočte ve chvíli, kdy jsou ještě pod hladinou. Jen tak na ně totiž doskočíte v pravý okamžik.

Nakonec se dostanete až do jeskyně sněžného muže. Po rozhovoru s ním musíte rozdělat oheň. Doběhněte tedy k označenému keříku a po sebrání černého kamene doběhněte zpět do jeskyně a pomocí škrtání rozdělejte oheň. Nyní musíte sehnat jídlo. Doběhněte k označenému zamrzlému jezírku a pomocí útoku z výskoku prorazte díru do ledu (uprostřed jezera je led napraskly). Pak vytrhněte stromek rostoucí u jezera a s pomocí klacku začněte rybařit (ryby jsou bohužel velmi rychlé, takže musíte zareagovat dřív, než pod vámi proplavou). Po chycení ryby a vydatném jídle se vydejte spolu se sněžným mužem na lov vlků (když do něj zezadu strčíte, tak ho popoženete). Sněžný muž je velmi silný, takže ho jen sledujte a střílejte pouze na vlky, kteří na vás zaútočí.

Až pobijete 2 vlčí smečky, tak vás sněžný muž dovede k zamrzlému vodopádu. V průběhu krátkého rozhovoru vám předá 2 cepíny, které vám umožní pohyb po ledové stěně. Vyskočte na zamrzlý vodopád a zatněte do něj pravý cepín (◎). Pak použijte levý cepín (□) a Brave popoleze o kousek výš. Nahoru se tedy pohybujete střídáním cepínů. Pokud se chcete pohybovat do strany, tak používejte opakovaně jeden cepín. Po chvilce bohužel narazíte na fakt, že kolem zamrzlé plochy je navátý sníh. V něm cepín nedrží, takže se musíte držet jen na ledové ploše. Problémem jsou ale místa, kde se potřebujete pohybovat do strany, aniž byste stoupali. V takových místech musíte na chvilku přestat s pohybem a Brave začne pomalu klesat. Až se přiblíží ke sněhu pod vámi, zatněte uvolněný cepín a pokračujte v postupu.

Po nějaké době se dostanete až nad hlavu zamrzlého mrože. Seskočte na ní a podívejte se směrem na levý okraj vodopádu. Vaším úkolem je přeskočit na ledovou stěnu před vámi. Po ní pokračujte ve stoupání a až se dostanete na vrchol vodopádu, doběhněte do obrovské ledové jeskyně, v jejímž středu leží lední medvěd. Až se kolem vás objeví ledoví démoni, tak doběhněte k označené ledové stěně a začněte lézt nahoru. Až se dostanete na konec ledové stěny, tak pod sebou uvidíte pod úzkou vrstvou sněhu další led. Spusťte se přes sníh a až se dostanete na úroveň ledu, tak do něj zatněte jeden ze svých cepínů. Pak už bez problémů vylezete až k dřevořezbě, která vám umožní sesílat ohnivé kouzlo.

Spusťte se až dolů a kousek od ledové stěny najdete oltář, na kterém můžete ohnivé kouzlo aktivovat. Pak pomocí tohoto kouzla zničte všech 10 ledových démonů (jednoduše je dostaňte do kruhu a zničte je ohnivou koulí). Po probuzení ledového medvěda se po krátké animaci objevíte opět pod zamrzlým vodopádem. Probojujte se až k označenému zamrzlému jezírku a za ním si na oltáři aktivujte ohnivé kouzlo. Pomocí něj zlikvidujte všech 15 ledových démonů a po získání druhého kousku amuletu se vydáte opět do podsvětí.

8. BADLANDS

V podsvětí tentokrát narazíte na zajímavou novinku. Na obrovských válcích musíte eliminovat jejich otáčení tím, že poběžíte proti směru rotace (nemůžete ale běžet naplno). Díky tomu můžete čekat, až se před vámi objeví otvor a vy můžete po-

kračovat dál. Portálem na konci podsvětí proskočíte do stepi, která je domovem bizonů. Zde vás čeká netradiční úkol, při jehož plnění budete potřebovat orlovu pomoc. Vaším úkolem je totiž zneškodnit všechny bojovníky, kteří ovládají stádo bizonů. A aby toho nebylo málo, máte na to jen omezený čas (sledujte ukazatel, na jehož konec se stádo nesmí dostat, jinak spadne do hluboké propasti).

Na bizonech sedí 2 druhy bojovníků. Ti modře označení jsou neozbrojení a ti červeně označení mají dlouhá kopí. Nejprve vám doporučujeme zneškodnit bojovníky vyzbrojené kopím. Seskočte na kteréhokoliv volného bizona a přibližte se k nejbližšímu červeně označenému bojovníkovi. Při přiblížení mu z bezpečné vzdálenosti zničte kopí (stačí jediný úder), protože se jinak nevyhnete zranění. Pak bojovníka několika údery z bezprostřední blízkosti shoďte. Tento postup opakujte, dokud ve stádu nezůstanou jen neozbrojení protivníci. Pak vyskočte zpět na orlova záda a postupně začněte chytat neozbrojené protivníky do jeho spárů. Až je všechny shodíte pod kopyta bizonů, opět seskočte na záda jednoho z nich a shoďte pár posledních bojovníků vyzbrojených kopím.

Po zkrocení stáda dojedete na staré pohřebiště, ze kterého budete dál pokračovat v kánoi. Čeká vás dost nepříjemná jízda po rozbouřené řece. Při manévrování mezi kameny vám vřele doporučujeme používat zpomalení, které vám vše výrazně usnadní. Naopak když se dostanete do rákosí nebo do vodního víru, začněte pořádně pádlovat (zvláště ve vodním víru musíte pádlovat jako o život). Až doplujete ke staré pevnosti, tak se rozhlédněte kolem. Na mapě vidíte 3 označené body, na kterých jsou umístěna velká tlačítka. Postupně k nim doskákejte po dřevěných vorech a pobijte všechny bojovníky, kteří je střeží. Tlačítky postupně zasunete 3 závory, které jsou umístěny na velké bráně. Po jejím otevření proběhněte bránou a doběhněte až ke hrobu, u kterého najdete třetí část amuletu.

9. SPIRIT PLANE

Po sestavení amuletu vás bohužel napadne Wendigo a vy o amulet přijdete. Děj hry se přesouvá do podsvětí, kde budete muset amulet opět sestavit (tentokrát ze 4 částí). Nejprve vás čeká mimořádně dlouhá trasa, ve které si pořádně zaskáčete. Asi nejzajímavější novinkou jsou snadno rozeznatelné plošinky, které se pod vaší tíhou po chvilce propadnou. Počítejte s tím a přemýšlejte dopředu o tom, co budete muset udělat za plošinkou (zvlášť nepříjemné jsou tyto plošinky v kombinaci s pohyblivými prvky, které vyžadují přesné načasování). Nakonec se dostanete až k označené kamenné věži, ve které sídlí Wendigo.

V první fázi závěrečného souboje musíte doběhnout až k oltáři (nezapomeňte kličkovat a poskakovat), ze kterého můžete zavolat starého známého orla. Na jeho zádech pak musíte postupně oblétět 4 plošinky, na kterých jsou umístěny 4 části amuletu. Ty získáte tak, že pobijete všechny bojovníky, kteří je chrání. Po sestavení amuletu vás čeká závěrečný souboj celé hry.

Vaším úkolem je zničit Wendigo pomocí síly magického amuletu. Doporučujeme vám nalétnout na svého protivníka z větší dálky a při kličkování mezi jeho ohnivými koulemi na něj nepřestávejte střílet své magické projektily (čím déle podržíte střelbu, tím budou vaše projektily účinnější). Pokud vám dojdete energie (její ukazatel vidíte v pravém horním rohu), tak sleťte do středu jeskyně, kde si jí doplníte průletem zářící bílou koulí (zároveň si tím doplníte orlovo zdraví). Také vás musíme upozornit na fakt, že se v průběhu souboje začnou v jeskyni objevovat nejrůznější překážky. Ty ale naštěstí můžete rozstřílet. Při troše štěstí by neměl být závěrečný souboj těžký.

Jakub Holý

Ukryté totemy

V celé hře je ukryto celkem 48 speciálních totemů, jejichž hledání není povinnou součástí hry (za každý nalezený totem se vám odkryje jeden bonusový obrázek). Navíc je jejich hledání ztížené tím, že jsou neviditelné. Jde ale o velmi zábavné bonusové úkoly, takže byste to měli alespoň zkusit.

Většinu ukrytých totemů musíte vystopovat. Na rozdíl od klasického stopování jsou ale stopy vedoucí k ukrytým totemům neviditelné, takže musíte nejprve pořádně nastražit uši. Jakmile se totiž přiblížíte k aktivní neviditelné stopě, tak uslyšíte tlukot srdce (čím víc se ke stopě přiblížíte, tím je tlukot hlasitější). Pokud je tlukot srdce opravdu hlasitý, použijte pohled z vlastních očí. V tomto pohledu se totiž hledaná stopa zviditelní.

Jakmile odhalíte první stopu, tak se aktivuje druhá. Stopování tedy probíhá až na tu neviditelnost stejně, jako u viditelných stop (po odkrytí prvních dvou stop by vám mělo být jasné, kterým směrem stopa vede). Po odkrytí poslední stopy se přímo před vámi objeví ukrytý totem, který můžete sebrat.

Několik ukrytých totemů ale musíte najít jiným způsobem. Jde o napodobování hlasů zvířat. Pozorně sledujte své okolí a pokud zahlédnete zvíře označené speciálním symbolem (znáte ho z hlavní dějové linie), tak na něj zavolejte. Zvíře někam zaběhne nebo zalétne a odhalí pro vás jeden z ukrytých totemů.

CT Special Forces: Fire for Effect

INFO

■ **VYDAVATEL:** Asobo Studio ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Hip Interactive ■ **RECENZE:** PLAY 9 - 67%

Tahle hra v sobě skrývá pár víc než dobrých momentů, ale ve srovnání s konkurencí přece jen trochu zaostává.

Řekneme vám přesně, za kterým rohem na vás číhají protivníci...

1. The Tanker

Po dvou tréninkových misích začíná hra naostro až na palubě tankeru obsazeného teroristy. Vaším prvním úkolem je prostřílet se na můstek, který je samozřejmě umístěn na vrcholu záďové nástavby. Hned od začátku byste měli využívat výbušných barelů, jejichž exploze zneškodní hned několik protivníků najednou. Díky této fintě byste se měli poměrně rychle prostřílet až k první nástavbě, v jejím nižším patře najdete generátor na dobití štítů. Pak přeběhněte po několika schodištích na levobok, po kterém se prostříláte až k záďové nástavbě (pozor na dělo u přistávací plochy). Obejděte jí po ochozu na pravoboku a po schodišti na zadní straně nástavby se prostřílejte až na nejvyšší palubu.

Dveřmi vejděte dovnitř a chodbami se prostřílejte až na můstek. Na něm si dávejte pozor na rukojmí, které nesmíte za žádnou cenu zastřelit. Až postříláte všechny otravné protivníky, tak aktivujte automatického kormidelníka. Vzápětí se ale dozvíte o časované náloži ve strojovně. Sledujte časový limit v levém dolním rohu obrazovky a vraťte se ke schodišti, po kterém musíte seběhnout až na nejnižší možnou palubu (cestou dolů postřílejte početnou skupinku nepřátel v jídelně), kterou se musíte prostřílet do strojovny s bombou. Bombu ale deaktivujte až po likvidaci všech protivníků ve strojovně.

Vaším předposledním úkolem je návrat na můstek. Stejnou cestou jako před chvílí se tedy prostřílejte zpět na můstek. Z něj pokračujte na vrchol nástavby a po schodišti na její zadní straně seběhněte opět až na ochoz na pravoboku. Po něm pokračujte směrem k přídi a na konci ochozu si nezapomeňte doplnit energii štítu. Nad přistávací plochou mezi nástavbami totiž krouží dost nepříjemný vrtulník, na jehož sestřelení vám doporučujeme použít řízené nebo neřízené rakety.

2. Just in Time

Ve druhé ostré misi je vaším jediným cílem dostat se včas na střechu vlaku obsazeného teroristy. V levé části obrazovky vidíte ukazatel výšky a v levém dolním rohu vidíte běžící časový limit. Normálním volným pádem se k cíli nemůžete dostat včas, takže musíte použít urychlení pádu (podržte L1). Jakmile se ale ve vaší blízkosti objeví nepřátelský parašutista, tak zpomalte a co nejrychleji ho zastřelte (palbě nepřátel se vyhnete stiskem L2). Pokud budete dostatečně využívat urychlení pádu, nemělo by jít o těžký úkol.

3. Top Speed

Uvnitř vlaku už to bude o něco těžší. Vaším prvním úkolem totiž bude zneškodnit 3 časované bomby v dost nepříjemném časovém limitu (limit platí pro všechny 3 bomby dohromady). Owl má ale naštěstí k dispozici neviditelnost, kterou byste měli plně využít. Hlavně ve větších prostorách vám doporučujeme přiblížit se s pomocí neviditelnosti ke svým protivníkům a zneškodnit je přesnou střelbou z bezprostřední blízkosti. Dávejte si při tom ale pozor na civilisty, kterých je ve vlaku poměrně dost.

Po zneškodnění poslední bomby se musíte probojovat do lokomotivy. Máte na to neomezený čas, takže můžete postupovat o něco rozvážněji. Ono to ani jinak nepůjde, protože v přední části vlaku je ještě více civilistů a při přestřelce se vám může snadno stát, že teroristé při střelbě na vás zasáhnou jednoho z rukojmích. Také se připravte na několik vagónů, ve kterých je úplná tma. Zde vám doporučujeme použít termální vidění, protože v temných částech vlaku stejně nenarazíte na žádné civilisty. Až se dostanete do lokomotivy, tak zničte všechny řídící počítače.

4. The Heist

Děj hry se přesouvá do zatopeného města. Vaším prvním úkolem je zničit několik nepřátelských obrněných člunů, které jsou vyzbrojeny raketomety. Jejich pozice máte vyznačené na radaru, takže byste s jejich hledáním neměli mít problémy. Cestou si ale dávejte pozor na raketometčíky rozmístěné na okolních budovách. Při boji s čluny pak rozhodně nezastavujte, protože pohyb je vaší jedinou účinnou obrannou (vaše vznášedlo vám musí vydržet dost dlouho, takže buďte maximálně opatrní). Jednoduše nepřestávejte kroužit kolem svých protivníků a měli byste přežít bez poškození.

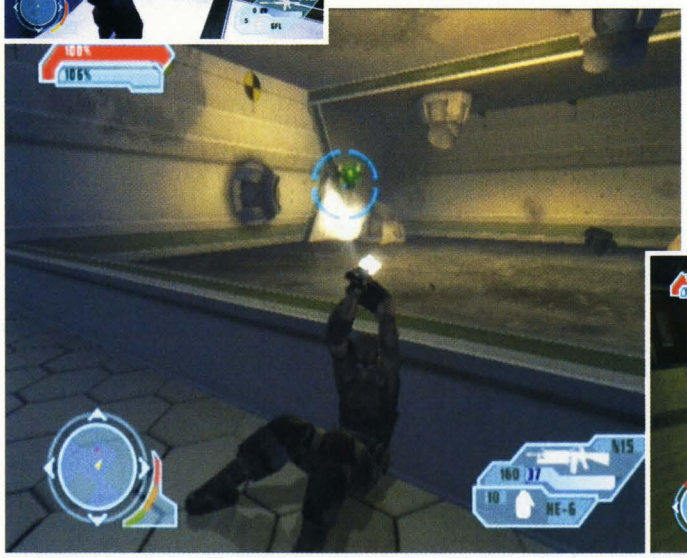
Po zničení všech člunů dostanete za úkol zachránit prezidenta přepadené banky. Najděte si nějaký nájezd na jeden z nadchodů a až bude vaše vznášedlo na suchu, tak můžete vystoupit. Prostřílejte se až k označené bance (rozhodně postřílejte všechny protivníky v jejím okolí, protože stejnou trasu budete absolvovat s prezidentem banky) a uvnitř pokračujte ke schodišti, které najdete hned za vstupní halou. Po schodišti seběhněte do podzemního tre-

zoru, kde najdete prezidenta banky, se kterým se musíte vrátit ke svému vznášedlu (pokud se vám prezident někde zasekne, tak se k němu vraťte a popožeňte ho).

S prezidentem banky na palubě se musíte prostřílet až na stadión. Cesta úzkými ulicemi proběhne bez problémů. Jakmile ale vyjedete na větší prostranství, tak se připravte na souboj s několika raketometčíky rozmístěnými na okolních domech a s ozbrojenými čluny. Pokračujte směrem k označenému bodu a před stadiónem se připravte na další protivníky. Dojeďte až k jednomu ze schodišť na straně stadiónu a opět vyskočte ze vznášedla. Po vnějším ochozu se prostřílejte až k bodu označenému na radaru. Z malého výklenku se podívejte na vodu pod sebou a uvidíte označenou zeď se zakotveným člunem. Vystřelte do člunu jednu raketu a jeho výbuch prorazí díru ve zdi. Vraťte se ke svému vznášedlu a doleťte v něm až na poslední označený bod.

5. The Storm

Před vámi je druhá výsadková mise. Tentokrát ale narazíte na podstatně větší odpor. Vašimi prvními protivníky bude několik raket, které se nejprve objeví na vašem ukazateli výšky. Jakmile se k vám přiblíží, tak zpomalte a raketu sestřelte (vyhnout se jí nemůžete). Kromě raket vás čeká souboj se dvěma početnými jednotkami protivníků. Ti se kolem vás objeví v početných skupinkách, takže přestřelky budou o něco těžší (nezapomeňte využívat úhybné manévry).



6. Interference

Po seskoku je vaším prvním úkolem prostřílet se k nedaleko zakotvenému gumovému člunu. Použijte neviditelnost a vše půjde velmi rychle. Až najdete člun, pokračujte k nedalekému zatopenému schodišti (pozor na raketometčíka). Po něm vyběhnete do rozsáhlého komplexu, ve kterém jsou rozmístěny 3 počítače. Vaším úkolem je všechny počítače vypnout. Vůbec nevypínejte neviditelnost (generátorů je v komplexu dost) a dávejte si pozor hlavně na odstřelovače (logicky na ně použijte odstřelovačku). I při použití neviditelnosti ale nezapomínejte využívat krytí za nízkými zídkami, které vám může nejednou zachránit život.

Po vypnutí všech 3 počítačů se vraťte ke gumovému člunu, ve kterém budete muset dojet až k nedalekému dálničnímu nadjezdu. Najděte začátek dálnice a prostřílejte se k nejbližší křižovatce (protivníci se pohybují výhradně v okolí zaparkovaných aut). Z křižovatky pokračujte doleva a na nejvyšším nájezdu najdete další počítač. Po jeho vypnutí doběhněte ke svému člunu (pokud se nezastavíte, tak by vás vrtulník

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Míření
- **Křížek »** Úskok stranou
- **Kolečko »** Nabíjení
- **Čtvereček »** Aktivace neviditelnosti (Owl)
- **R1 »** Střelba
- **R2 »** Házení granátů
- **R3 »** Pohled přes mířidla
- **L1 »** Přitisknutí ke stěně
- **L3 »** Prudká otočka
- **SELECT »** Přepínání různých módů vidění (Owl)
- **Směrové šipky do stran »** Výběr granátů
- **Směrové šipky nahoru a dolů »** Výběr zbraně

neměl zasáhnout) a v něm pokračujte ke starému známému stadiónu. Dojeďte až do označeného průjezdu a jako Raptor zničte dotěrný vrtulník (pokud se nezastavíte, nemá vrtulník šanci).

7. Karlingrad Docks

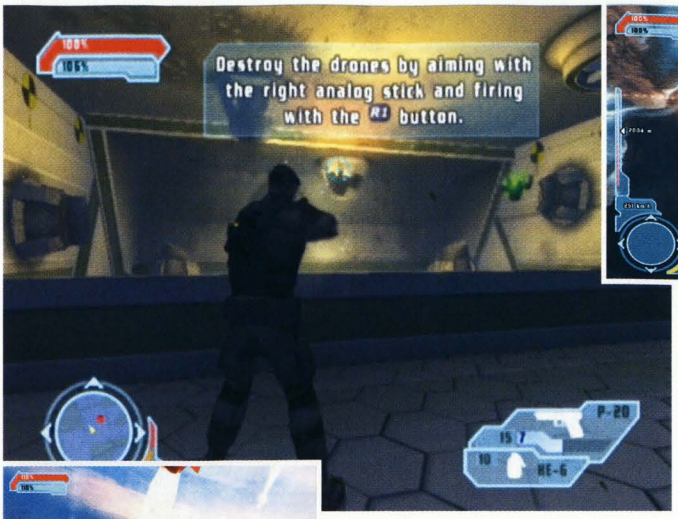
Začínáte na nákladním molu, na kterém opravdu nemůžete zabloudit. Jednoduše se musíte prostřílet až na malé nákladní nádraží, na kterém vám doporučujeme použít těžký kulomet na davy protivníků útočící zleva. Při dalším postupu si dávejte velký pozor, protože za nádražím se dostanete do části úrovně, která je plná raketometčíků. Nejhorší je to v obrovském suchém doku, na jehož ochozech narazíte pouze na raketometčíky. Doporučujeme vám použít pohled přes mířidla a raketometčíky postřílet ze vzdálenosti, na kterou na vás nevystřelí. Až budou všichni protivníci ve vašem dohledu mrtví, slezte po žebřících až na dno doku a rychle přeběhněte na druhou stranu.

Na ochozech nad vámi se objeví další protivníci. Opatrně vykoukněte zpod ochozu nahoru a střelbou zespodu postřílejte všechny raketometčíky. Teprve pak začněte lézt po žebřících nahoru. Na druhém ochozu najdete dveře, které vedou do dlouhé chodby. Tato chodba vede do ponorkového doku, do kterého byste se měli co nejrychleji prostřílet. Jakmile ale do doku vylezete, tak vás čeká přestřelka s vrtulníkem. Měli byste mít dost raket, takže by to nemělo být nic těžkého (nestřílejte přímo z chodby, protože se jinak zraníte vlastními raketami).

Zničení vrtulníku je vaším prvním primárním cílem (pokud ho nezničíte dost rychle, tak by vám mohl ulétnout). Po jeho sestřelení se ponorkovým dokem prostřílejte na molo za rozestavěnou ponorkou. Na jeho konci uslyšíte další vrtulník. Tentokrát ho musíte sestřelit opravdu velmi rychle, protože vrtulník se pokusí uletět směrem na moře. Po sestřelení druhého vrtulníku se prostřílejte po dalším molu až ke vchodu do velké továrny. Až zničíte kulomet na druhé straně vstupní chodby, tak opatrně nakoukněte do haly, ve které je bohužel rozmístěno několik raketometčíků. Vaším cílem je postřílet několik protivníků, které máte označené na radaru. Nakonec doběhněte k východu z továrny.

8. The Silo

Vaším prvním úkolem je infiltrovat raketové silo, aniž by protivníci spustili alarm. Doběhněte na velké prostranství a jako neviditelní nejprve zastřelte oba odstřelovače na



protější budově. Pak postřílejte protivníky u bližšího alarmu a po cestičce (mimo cestičku můžete narazit na miny) doběhněte ke druhé skupince, kterou byste měli také postřílet. Uvnitř sila narazíte na velkou kovovou bednu blokující cestu. Použijte granát MB- a bednu vysuňte. Ani uvnitř budovy si nepřestávejte dávat pozor na alarmy. Jakmile jeden z nich uvidíte (orientujte se podle oranžových světel), postřílejte protivníky v jeho okolí. Základnou se musíte bez spuštění alarmu probojovat až do kontrolní místnosti, ve které bohužel zjistíte, že odpálení rakety už bylo aktivováno. Vraťte se do haly s několika ochozy a vyběhněte až do nejvyššího patra, odkud vede cesta směrem k místnosti s uvězněnými vědci (díky časovému limitu musíte postupovat co nejrychleji). Až se prostřílíte do velké haly u označeného cíle, tak nejprve postřílejte několik skupinek nepřátel, kteří zaútočí zleva.

Až doběhnete k vědcům, tak pokračujte do chodby přímo před vámi. Zkratkou se tak dostanete do haly s výtahy, kterou musíte proběhnout do haly s ochozy. Spolu s vědci se musíte prostřílet až do kontrolní místnosti. Před vstupem dovnitř si rozhodně vezměte do ruky odstřelovačku. Jakmile se totiž vědci dostanou dovnitř, budete muset postřílet protivníky na okolních ochozech. Jakmile zastřelíte posledního, tak si můžete oddechnout.

9. The Rain of Fire

Před vámi je zatím jednoznačně nejtěžší seskok. Novinkou jsou totiž nepřátelští parašutisté, kteří se vás chytí a znemožní vám střelbu. Rychle točte levým analogem, čímž je setřesete. Pak parašutistu co nejrychleji zastřelte a postřílejte také jeho kolegy (při přestřelce ve vzduchu se budete muset pohybovat, protože pokud budete padat rovně, protivníci vás velmi rychle rozstřílejí). Stejný postup budete muset opakovat celkem třikrát, ale skupinky parašutistů budou stále větší a větší.

10. The Scout

Po pláži doběhněte ke vstupnímu tunelu, který byste měli vyčistit střelbou do výbušných sudů. Uvnitř tunelu pak pokračujte do dveří vlevo, které vedou do ubikací plných vojáků. Prostřílejte se až do označené místnosti, ve které si pomocí počítače otevřete bránu vedoucí do nitra základny. Za vstupním tunelem vás čeká poměrně dlouhá cesta vedoucí kaňonem, ve kterém si musíte dávat pozor na odstřelovače rozmístěné na terasách vytesaných do skály (snadno je odhalíte pomocí termálního vidění).

Vaším úkolem je umístit cestou do základny nálože na 4 strážní věže s automatickými kanóny. První 2 najdete v kaňonu vedoucímu k základně. Třetí už je za vstupní bránou základny, kterou musíte obejít bočním vchodem v pravé stěně. Při pohybu po základně využijte skladiště, kterými můžete vpadnout svým zmateným protivníkům do zad. Až umístíte nálož na čtvrtou věž, doběhněte do označeného bunkru, ve kterém otevřete použitím počítače hlavní bránu. Nakonec se budete muset probojovat do označené kontrolní místnosti, ve které získáte přístup k tajným datům.

11. The Evacuation

Nyní si projedete celou předcházející misi ve vznášedle. Rozhodně vám doporučujeme brát to poctivě. To znamená, že byste měli cestou do základny zlikvidovat zejména všechny raketometčíky, kterých je zde bohužel požehnaně. Hlavně musíte vyčistit prostranství před vstupní bránou, protože vás zde čeká na zpáteční cestě souboj s vrtulníkem. Po vyčištění základny dorazte až na označené místo, kde do vznášedla naskočí Owl. Stejnou cestou opusťte základnu a v prostoru kolem vstupní brány sestřelte vrtulník. Pak už jen stačí dojet zpět na pláž.

12. The Road

Tentokrát sice opět začínáte ve vznášedle, ale na rozdíl od předcházející mise z něj můžete vystoupit. Díky vznášedlu se určitě snadno prostřílíte až k tunelu, který je ale na druhé straně zavřený. Zničte označený protiletadlový raketomet a pak vystupte ze vznášedla. Nalevo před tunelem je schodiště, po kterém se dostanete až do nepřátelského bunkru. Prostřílejte se do kontrolní místnosti, ve které je na stěně páka ovládající vrata tunelu. Po jejím použití se vraťte ke vznášedlu a prostřílejte se v něm do dalšího tunelu. Také zde musíte vystoupit a dveřmi vpravo se prostřílíte až k dělu, vedle kterého najdete na stěně vlevo další páku.

Až za páku zatáhnete, tak použijte dělo a postřílejte protivníky v tunelu. Pak se opět vraťte do vznášedla a po opuštění tunelu sestřelte vrtulník a zničte druhý raketomet. Ve třetím tunelu bohužel musíte nadobro opustit vznášedlo. Zneškodněte protivníky u děla a to pak použijte proti dalším protivníkům. Až bude tunel čistý, tak doběhněte k nejbližším dveřím v pravé stěně. V malé místnosti uvnitř najdete kromě dalších protivníků třetí páku. Po jejím použití vyběhněte z tunelu a raketometem zničte poslední označený raketomet.

Nyní je před vámi poslední úkol.

Musíte vyčistit prostranství před hlavním bunkrem od všech protivníků. Prostřílejte se na silnici nad zničeným raketometem a pokračujte do úzkého kaňonu, který začíná na pravé straně silnice. Kaňonem se dostanete až na skalní terasu, ze které máte krásný výhled na prostranství před bunkrem. Pomocí raketometu postřílejte všechny označené protivníky a pak se vraťte na silnici, po které se dostanete až ke vchodu do bunkru.

13. The Sand Bird

Jde o prakticky stejný seskok jako v deváté misi. Parašutisté bránící vám v pohybu na vás ale tentokrát budou útočit ze skupinky, takže je můžete sestřelit ještě před tím, než vás chytí. Skupinky jsou tentokrát o něco málo početnější, takže nezapomeňte manévrovat a určitě uspějete.

14. The Bunker

Jako Owl budete muset proniknout až do kontrolní místnosti obrovského bunkru. Z velké vstupní haly pokračujte směrem doprava a prostřílejte se až do kuchyně, ve které poprvé narazíte na neviditelné protivníky. Naštěstí máte termální vidění, díky kterému je snadno odhalíte. Termální vidění nevypínejte a jídelnou se prostřílejte do temné haly, ze které vede dlouhá chodba směrem doleva. V této chodbě je rozmístěno několik min, které můžete odhalit s pomocí termálního nebo nočního vidění.

Dostáváte se do části bunkru, ve které pro vás budou největším nebezpečím těžké kulomety. Jakmile na jeden z nich narazíte, tak ho co nejrychleji zničte. Doporučujeme vám postupovat temnými ubikacemi v levé části chodby, protože ve tmě máte díky termálnímu vidění výhodu. Obytnou části bunkru se prostříláte až na nádraží, v jehož pravé části najdete výtah. Sjeďte hlouběji do podzemí a probojujte se až do kontrolní místnosti.

Ihned po vašem vstupu do kontrolní místnosti bohužel začne odpočet zničení bunkru (sledujte časový limit v levém dolním rohu). Co nejrychleji se prostřílejte zpět k výtahu, kterým vyjedete na známé nádraží. Pokračujte ale směrem doprava, protože cesta ven vede jinudy než cesta dovnitř (doporučujeme vám sledovat směr, kterým utíkají vojáci). Vaším cílem je označená přistávací plocha.

15. The Mangrove

Vše začíná jízdou na vznášedle. Doporučujeme vám nezdržovat se likvidováním všech protivníků, protože by to s největší pravděpodobností nedopadlo dobře. Věnujte se spíše ničení plovoucích min a jeďte co nejrychleji. Nevšímejte si ani dvou vrtulníků, na které cestou narazíte. Pokud jedete dost rychle, neměly by vás ohrozit. Vaším cílem je malé jezírko, které končí dřevěným můstkem. U něj vystupte ze vznášedla a dál pokračujte po svých.

Budete postupovat džunglí, ve které na vás protivníci číhají za jednotlivými keři. Připravte se na to, že v celé úrovni nenarazíte na jediný generátor. Díky tomu musíte s energií maximálně šetřit, protože vás čeká několik velmi nepříjemných přestřelek. Do tuhého půjde ve chvíli, kdy se dostanete k první vesničce. Vašimi hlavními protivníky jsou nepříjemní raketometčíci, jejichž pozice si musíte zapamatovat. Také vám doporučujeme bojovat na co největší vzdálenost. Jen tak máte šanci jednotlivé vesničky vyčistit (myslete na to, že protivníci jsou ve všech domcích). V poslední vesničce si pak dávejte velký pozor na raketometčíky na střechách (snadno je můžete přehlédnout).

16. The Bird of Prey

Při tomto seskoku vás čeká hned na začátku velmi nepříjemná novinka. Jde o obrovský roj raket, kterým budete muset prokličkovat. Manévrování je totiž vaší hlavní zbraní. Rakety zaměřené na vás můžete sice rozstřílet, ale těžištěm vašeho úspěchu stejně zůstane kličkování. Až proletíte celým rojem (v roji rozhodně nepoužívejte urychlování pádu), tak se připravte na jednotlivé rakety (ty musíte rozhodně zasáhnout) a zpomalující parašutisty. Po prolétnutí druhým rojem raket se připravte ještě na jednoho parašutistu a nepříjemnou poslední raketu.

17. The Secret Laboratory

Infiltrovat laboratoř nebude nic jednoduchého. Zpočátku se stačí prostřílet několika rovnými chodbami. Zajímavé to začne být ve velkých kruhových šachtách. Zde likvidujte skupinky protivníků na dně šachty pomocí granátů. Za šachtami se dostanete do podlouhlé haly, která je plná protivníků. Použijte neviditelnost a postřílejte všechny řadové vojáky. Pokud máte dostatečnou zásobu energie, tak seskočte do haly a s pomocí neviditelnosti proklouzněte až ke vchodu do vědeckého komplexu. Do haly bohužel přicházejí stále noví a noví protivníci, takže halu nemůžete nikdy vyčistit.

Ve vědeckém komplexu běžte nejprve doprava (použijte neviditelnost). V místnosti na konci chodby se poprvé setkáte se zrádným vědcem. Po rozhovoru s ním postřílejte útočící vojáky a dlouhou chodbou pokračujte k označenému bodu. Vřele vám doporučujeme nebojovat a pokusit se pouze proklouznout kolem stráží. Až v chodbě s laboratořemi po stranách začněte bojovat a postupně postřílejte všechny skupinky protivníků. Nakonec se dostanete až do místnosti, ve které podruhé narazíte na zrádného vědce.

Vaším posledním úkolem je dovést vědce k východu. Pokračujte do dveří naproti místnosti s počítačem a postřílejte všechny vojáky v hale s několika můstky. Pak doběhněte i s vědcem na výtah, který se automaticky rozjede. Až se budete blížit do haly ve vyšším patře, tak použijte neviditelnost. Vojáci naštěstí na vědce vůbec nestřílejí, takže by zbytek mise neměl být těžký. Několika halami se prostřílejte až do krátké chodby, ve které váš úkol končí.

18. Jungle Escape

A je zde další mise, ve které budete pouze řídit vznášedlo. Vaším hlavním protivníkem budou tentokrát gumové čluny s raketometčíky. Při plavbě uhýbejte pravidelně do stran, protože jen díky těmto manévrům se vyhnete jejich raketám. Také nepřestávejte střílet naslepo na řeku před vámi, protože díky tomu často zasáhnete poměrně dost vzdálené cíle (také tím zničíte drtivou většinu plovoucích min). Malou záludností jsou můstky s vojáky. Část můstku jde pokaždé zničit, takže můžete proklouznout i do zdánlivě uzavřené části řeky.

Velmi nepříjemný je souboj s vrtulníky, které bohužel musíte sestřelit. Jakmile se přiblížíte k místu jejich prvního útoku (po několika opako-

váních celé mise si to místo určitě zapamatujete), tak důkladně vyčistěte okolí řeky. Jakmile pak uvidíte přibližující se vrtulník, můžete se lehce stáhnout a boj tak přesunete do již vyčištěné části řeky (držte se pod vrtulníkem a jeho zničení bude velmi snadné). Po zničení druhého vrtulníku co nejrychleji doplujte až na označené místo, kde vás vyzvedne dopravní vrtulník.

19. Night Pursuit

Je zde další seskok, ve kterém vás čeká souboj se spoustou nepřátelských parašutistů. Tentokrát vás budou otravovat prakticky po celou dobu vašeho pádu, takže vás asi bude dost tlačit přísný časový limit. Protivníky tedy budete muset vždy postřílet co nejrychleji, abyste mohli alespoň na chvilku urychlit svůj pád. Bez urychlování se totiž nedostanete včas na zem (také byste se měli pokusit včas sestřelit všechny parašutisty, kteří se vás pokoušejí chytit).

20. Hostage-Taking

Před vámi je extrémně těžká úroveň, která vám asi zabere hodně času. Vše začíná na střeše senátu, na které vám doporučujeme použít noční vidění, díky kterému se můžete poměrně snadno zbavit nepříjemných odstřelovačů. Pak velmi pomalu postupujte až k prvnímu schodišti. V nižším patře najdete nějakou munici a lékárničky. Pak se vraťte zpět na střechu a velmi opatrně postupujte až k plotu na jejím konci. Zde najdete otevřené dveře vedoucí do budovy.

Po schodišti se prostřílejte až k nebližším dveřím. Čeká vás dost nepříjemná část, ve které se musíte celým patrem prostřílet až na protější schodiště. Rozhodně nepřestávejte používat termální vidění, protože zde narazíte na neviditelné protivníky. Až se prostříláte na druhé schodiště, tak po něm seběhněte do nejnižšího patra, kde musíte v chodbě použít magnetický granát na odtlačení velké kovové bedny. Díky tomu se dostanete do dlouhé obvodové chodby, kterou se musíte postupně prostřílet až do velké vstupní haly.

Vstupní hala je plná protivníků. Doporučujeme vám použít střelbu z dálky a postupně je všechny postřílet. Teprve pak začněte postupovat po jedné z ramp do hlavního přednáškového sálu. Vyhněte se útočícím protivníkům a doběhněte až do sálu, ve kterém se vám na radaru zobrazí spousta protivníků. Vaším úkolem je postřílet všechny označené protivníky a zachránit tak všechny rukojmí. Nejprve si udělejte pořádek v sále a pak doběhněte k přednáškovému pultu na jeho druhém konci.

Po stranách sálu vidíte 2 schodiště. Nejprve vám doporučujeme vyčistit levou stranu sálu, protože je to o něco obtížnější. Prostřílejte se až do mírně zakroucené chodby, která má po stranách spoustu dveří. Rukojmí najdete v první místnosti vlevo a v poslední místnosti vpravo. Až je osvobodíte, tak pokračujte na druhé straně sálu, kde najdete jedinou skupinku rukojmích v první velké místnosti vlevo. Mise končí zastřelením posledního označeného protivníka.

21. The Grand Duke Escapes

Před vámi je dost netradiční seskok. Vaším hlavním cílem je totiž zneškodnit bombu, která padá na vaše velitelství. Začátek je ale tradiční. Vyhněte se roji raket a připravte se na sestřelení naváděné rakety, která tentokrát nečekaně přilétne seshora. Po prokličkování dalším rojem a sestřelení několika raket se nad vámi objeví obrovská bomba (až se na obrazovce objeví krátký text, tak se otočte nahoru). Přibrzděte svůj pád a rozstřílejte 4 označené úchyty umístěné po stranách bomby.

22. The Traitor

Tato mise je poměrně krátká a také jednoduchá. Vaším jediným úkolem je probít se do místnosti s hlavním serverem. Začínáte sice mimo základnu, ale když naskočíte na sněžný skútr, tak se dovnitř dostanete velmi rychle. Nevšímejte se protivníků kolem základny a co nejrychleji dojeďte na konec otevřeného hangáru. Zde seskočte ze skútru a po aktivaci neviditelnosti vyčistěte okolí vchodu do základny (narazíte na spoustu vlastních vojáků, takže by jste neměli střílet na vše, co se hýbe).

Uvnitř základny vás čeká velmi lineární postup. Hned na začátku vás ale musíte upozornit na 2 záludnosti. Jde o poměrně častý výskyt sebevrahů s náložemi kolem těla a o velké množství neviditelných protivníků. Rozhodně vám doporučujeme mít kvůli nim stále aktivní termální vidění (v základně narazíte na spoustu generátorů). Důležitá rada se týká také dlouhých hal s pohyblivými pásy. Vyberte si pás jedoucí vaším směrem a pokud se na něm rozeběhnete, tak budete díky své rychlosti prakticky nezasažitelní (další možností je skrčit se). Až se dostanete k bodu označenému na radaru, tak neváhejte a co nejrychleji se prostřílejte do místnosti se serverem.

23. Defending HQ

Jako Raptor budete na začátku této mise absolvovat stejnou trasu, jako Owl v misi předchozí. Tentokrát budou ale vašimi hlavními protivníky létající roboti, se kterými byste si měli snadno poradit. Pokud budete používat pohled přes mířidla a střelbu z co největší vzdálenosti, tak by neměl být problém vyčistit si všechny větší prostory ještě před tím, než do nich vstoupíte. Trochu se asi zapotíte ve velké kruhové hale, ve které musíte pokračovat směrem doprava. Zde se připravte na několik vln, nepřátel, jejichž protiútok musíte odrazit. Dál se vše opakuje až do kontrolní místnosti, ve které použitím počítače opět ovládnete všechny roboty (jakmile se na nich rozsvítí zelené světlo, tak se jich už nemusíte bát).

Vaším dalším úkolem je najít nepřátelský bunkr, který je jádrem odporu. Jednoznačně danou cestou se budete muset prostřílet až do zasněženého kaňonu, ve kterém je vaší jedinou zbraní střelba na extrémní vzdálenost (nemáte se zde za čím krýt). Až se dostanete do bunkru, tak vám hra označí několik protivníků. V obrovské hale se satelitní anténou nejprve postřílejte raketometčíky na konstrukci pod stropem a pak se pusťte do protivníků v chodbách po straně haly (buďte připravení na opravdu velké skupinky vojáků). Mise končí zastřelením posledního označeného protivníka.

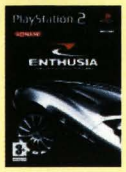
24. The Final Battle

Závěrečný souboj je překvapivě jednoduchý. Vaším jediným úkolem je totiž sestřelit vrtulník, ve kterém se pokouší Call utéct. Stačí se k vrtulníku přiblížit a nepřestávat střílet. Jakmile se na vás vrtulník otočí, tak se pohybujte ze strany na stranu a unikněte tak jeho palbě. V pravém horním rohu je ukazatel vzdálenosti, který se nesmí naplnit (pokud se naplní, tak vám Call uteče). Vrtulník je ale poměrně pomalý, takže by vám uletět neměl.

Jakub Holý

Enthusia Professional Racing

INFO



■ **VYDAVATEL:** In-house ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Konami ■ **RECENZE:** PLAY 9 - 78%

Je to určitě vykročení správným směrem - hodně dobrých nápadů, ale výsledný dojem trochu kazí komplikovaný postup hráče ve hře.

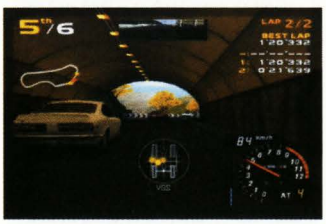
Pár rad a tipů, jak být nejlepším z nejlepších...

Enthusia je prvním pokusem Konami o reálný automobilový simulátor. Fyzika ve hře sice opravdu působí reálně, ale samotný systém hry je o něčem úplně jiném. Naštěstí je zde pár našich tipů, díky kterým byste se měli ve hře velmi rychle zorientovat.

Driving Revolution

Tento herní mód by měl fungovat jako trénink. Přístup autorů ke hře byl ale dost svérázný, takže jde spíše o samostatnou část hry, jejímž jediným účelem je zpřístupnění aut v módu Free Racing. Vše se zde točí kolem různě širokých branek, které reagují na rychlost vašeho vozu. Právě tento fakt dělá z Driving Revolution spíše akční hru než reálný simulátor. Pro samotné sledování rychlosti totiž nebudete stíhat nic jiného.

Pokud se blížíte k jedné z branek, tak byste měli sledovat její barvu. Pokud je modrá, musíte pořádně šlápnout na plyn. Pokud je naopak červená, tak byste měli dupnout na brzdu. Vaším cílem je totiž projet branku rychlostí, při které je její barva zelená a příčka reagující na vaší rychlost je umístěna přímo v jejím středu. Jestli to myslíte s úspěchem v tomto módu vážně, tak byste měli sledovat hlavně zmiňovanou příčku. Právě ona vám totiž umožní velmi přesně odhadnout tu správnou rychlost, za kterou obdržíte hodnocení PERFECT.



Recept na úspěch je velmi jednoduchý. Na ovládání plynu byste měli použít buď analogovou páčku, nebo plynové pedály. Jedině jemná práce s plynem vám totiž umožní rychlost auta citlivě přizpůsobit rychlosti požadované brankou. V reálu to vypadá tak, že řízení auta se dostává na druhou kolej a vaším hlavním úkolem je sladit rychlost s příčkou branky, kterou musíte bedlivě sledovat. Vedle jemné regulace plynu je také velmi důležité dokázat udržet konstantní rychlost, protože série branek by vás jinak mohly připravit o spoustu bodů. Body za jednotlivé testy jsou tím hlavním, co za svou píli sklidíte. Za určité množství bodů se vám pak odemknou jednotlivé třídy aut v módu Free Racing. Na hodnocení jednotlivých testů se tedy nemusíte vůbec ohlížet, protože je vedlejší (jen vám naznačuje, ve kterém testu jste nechali nejvíc bodů ležet ladem).

Enthusia Life

Jádrem hry je mód Enthusia Life, který má plnit funkci klasické kariéry. Vše začíná výběrem jednoho ze 12 základních aut (v této hře nenarazíte na žádné virtuální peníze, takže je úplně jedno, které auto si vyberete). S tímto autem se pak můžete vrhnout do jednoho z prvních závodů (další auta získáte losováním po úspěšném dokončení závodu). Výběr závodu je v Enthusia Life dost specifický, takže mu budeme věnovat zvláštní pozornost.

Závody jsou rozděleny do několika tříd (na začátku je pro vás přístupná jen nejnižší třída RN, takže vás nečeká zrovna nejširší výběr). Vedle obtížnosti se různé třídy závodů liší také multiplikátorem, kterým se po dokončení závodu vynásobí váš výsledek. A protože jsou body tím hlavním, o co v Enthusia Life jde, měli byste si vždy vybírat závody v co nejvyšší třídě (jednotlivé třídy si zpřístupníte tím, že dosáhnete předem stanoveného celkového hodnocení).

Vaše auto má v každém závodě předem stanovený kurz, který naznačuje vaše šance na úspěch. Pokud se vám podaří v závodě uspět, tak je tento kurz vynásoben hodnotou vaší pozice (body získáte za umístění do čtvrtého místa) a multiplikátorem, který je stanoven třídou závodu. Závody byste tedy měli vybírat hlavně podle kombinace kurzu s multiplikátorem. Klíčem je fakt, že byste se měli pokusit uspět v závodě, ve kterém máte podle předpokladů nejmenší šanci zvítězit.

Tento přístup vás motivuje k tomu, abyste závodili v horším autě, protože jedině tak máte možnost získat vysoké bodové ohodnocení. K úspěchu tedy vede logicky jediná cesta. Musíte si vybrat dobře ovladatelné slabé auto, které si postupně vylepšíte (pokud jezdíte čistě, tak se bude vaše auto postupně zlepšovat). S dostatečně vylepšeným špatným autem pak můžete uspět i v nejvyšší třídě závodů, kde můžete díky astronomickým kurzům získat hodnocení, o kterém si můžete nechat v dobrém autě jen zdát.

Jakub Holý

Enthu Points

V módu Enthusia Life jsou tyto body velmi důležitým ukazatelem. Jde totiž o vyčíslení vašeho kreditu, který si zvyšujete tím, že jezdíte čistě. Za jakýkoliv náraz nebo vyjetí z trati se vám body odečítají a pokud přijdete o všechny body, tak musíte jeden závod vynechat. Pokud se vám ale naopak podaří zajet čistý závod, tak se vám za body zvýší nejen vaše úroveň (čím vyšší úroveň jako jezdec máte, tím více Enthu Points se vám po závodě opět doplní), ale také se může zvýšit výkon vašeho auta. Proto byste se měli hlavně na začátku účastnit závodů na jednoduchých tratích, kde snadno nasbíráte body a vylepšíte si tak své auto.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Řízení
Křížek » Plyn
Čtvereček » Brzda
Kolečko » VGS
Trojúhelník » Přepínání pohledu
R1 » Ruční brzda
R2 » řazení nahoru
L1 » Spojka
L2 » Řazení dolů

Lego Star Wars

Panáčci z kostiček LEGO
mají plné ruce práce...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Eidos ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Travellers Tales ■ **RECENZE:** PLAY 9 - 70 %

Solidně propracovaný, dobře vypadající titul, který se bude líbit mladším hráčům, ale dobře bavit se mohou i starší.

1. EPISODE 1 THE PHANTOM MENACE

1.1 Negotiations

Začínáte v malé konferenční místnosti. Projděte se po ní a uvidíte, že některé objekty začnou ve vaší blízkosti zářit. Na tyto objekty můžete použít sílu. Pomocí síly rozbijte dveře vedoucí z místnosti a na chodbě pak pobijte všechny droidy (střely z jejich blasterů můžete odrážet pomocí svého světelného meče). Probijte se až na konec chodby, kde na vás čeká C-3PO. Jakmile si s ním promluvíte, tak nad ním získáte kontrolu. C-3PO může otevírat všechny dveře, na jejichž kontrolním panelu vidíte jeho obraz.

Jako C-3PO si otevřete dveře na konci chodby a stejným způsobem si otevřete také dveře na druhém konci následující místnosti. Pak se přepněte na jednoho z dvojice rytířů a doběhněte k zablokovanému průchodu, který vede do hangáru. Pomocí síly si průchod uvolněte a po zlikvidování skupinky droidů proklouzněte do hangáru. Zde se probojujte až k silovému poli, které brání dvojice bitevních droidů se štíty (nalevo od silového pole můžete aktivovat obrovský magnet, který na sebe přitáhne všechny droidy ve svém okolí).

Po zničení bitevních droidů použijte sílu na jeden z panelů po straně silového pole a díky vzniklé plošince přeskočte přes zeď na druhou stranu. Stoupněte si na jedno z tlačítek za silovým polem a až váš kolega šlápne na druhé tlačítko, tak se k vám opět připojí i C-3PO. Přepněte se na něj a použijte ho na aktivování kontrolního panelu, kterým si otevřete dveře malého vznášedla. Jakmile vlezete do vznášedla, úroveň končí.

1.2 Invasion of Naboo

Na Naboo se nejprve budete muset probojovat ke starým ruinám, u kterých se k vám připojí Jar-Jar Binks. Kromě droidů a vyděšených zvířat se vám do cesty postaví také pokácený strom a poškozené vznášedlo. Obě překážky ale snadno odstraníte použitím síly. Uvnitř ruin musíte sílu použít pro změnu na několik kostek, ze kterých se vám sestaví plošinka nad hlubokou propastí (pro jistotu používejte při přeskakování na plošinku dvojitý skok).

V další části úrovně se musíte přepnout na Jar-Jara, který umí vyskočit výše než oba rytíři. Díky tomu se dostane s pomocí dvojitého skoku i na ty nejvyšší sloupy, které se pod vaší váhou sníží tak, že se na ně dostanou i zbývající členové skupinky. Až se dostanete na druhý konec ruin, tak doběhněte až ke skupince droidů, kteří hlídají zavalený výklenek. Po likvidaci těchto droidů vyskočte jako Jar Jar na ochoz, na jehož konci najdete další pohyblivý sloup. Až sjede dolů, tak se probojujte jeskyní na cestu, která vede až na začátek močálu.

1.3 Escape from Naboo

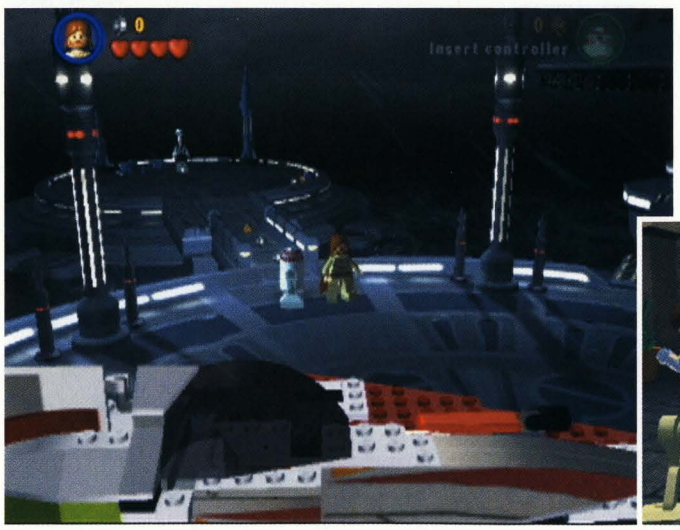
Ve třetí úrovni si zahrajete za princeznu Amidalu a jejího osobního strážce kapitána Panaku. Oba jsou vyzbrojení blastery, takže je jedno, za kterou postavu se rozhodnete hrát. Rozhodně vám ale doporučujeme bojovat s droidy na co největší vzdálenost. Droidi jsou totiž poměrně nepřesní a na větší vzdálenost máte šanci, že vás nedokáží zasáhnout. Až postřílíte skupinku na prvním nádvoří, tak postřílejte také droidy na ochozu (váš blaster se na ně na větší vzdálenost automaticky zaměří).

Cesta dál vede směrem vzhůru. Musíte tedy hledat červeně označené body, na kterých můžete použít speciální vystřelovací lano (k dispozici ho má Amidala i její strážce). Malou komplikací je fakt, že na jednom z balkónů je červeně označený bod zatarasený šedým kontejnerem, který musíte rozstřílet. Nakonec se probojujete až na spojovací můstek, na jehož druhé straně narazíte na zavřené dveře. Ty si otevřete tím, že střelíte do barevného terče napravo od dveří.

Pokračujte až k velkému altánku, ve kterém musíte zničit mříž ukrývající modrou kostičku. Vzniklou dírou seskočte dolů a společně s Qui-Gonem a Obi-Wanem se probojujte až k velké mříži, která má po stranách 2 plošinky zatížené šedými kontejnery. Po zničení obou kontejnerů použijte pohyblivé plošinky a střelte do všech 4 barevných terčů. Až se mříž vysune, tak pokračujte na velkou střechu, na které musíte nejprve pobít všechny droidy a pak si můžete pomocí tlačítek na velkých kupolích otevřít malé kupole na obou koncích střechy. Rozstřílejte mříže pod kupolemi a jednou ze vzniklých děr seskočte do paláce.

1.4 Mos Espa Podrace

Nyní vás čeká závod vznášedel, který se odehrává trochu jinak, než bývá v závodních hrách obvyklé. Okruh je rozdělen na několik částí, které jsou oddělené bránami. Vaším úkolem je prolétnout každou bránou dříve než Sebulba, který je vaším hlavním protivníkem (jeho vznášedlo je označeno zelenou šip-



OVLADÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Křížek » Skákání
Kolečko » Použití speciálních schopností postavy
Čtvereček » Útok

kou). Pokud se Sebulba přiblíží k bráně, na vaší obrazovce se objeví časový limit, který vám naznačí, kolik máte času na průlet bránou.

Pokud v jednom z úseků trati nestihnete Sebulbu předjet nebo zničíte své vznášedlo, budete opakovat jen poslední část trati. Díky tomu byste se měli závodem více či méně snadno prokousat. Rozhodně se ale naučte využívat všechny urychlovače, protože ve druhém a třetím kole Sebulbu bez urychlovačů nepředjedete. Trať je naštěstí poměrně krátká, takže si jí určitě snadno zapamatujete.

1.5 Retake Theed Palace

Na začátku úrovně vás čeká pořádná bitka, při které vám nejprve doporučujeme jako jeden z rytířů Jedi pobít všechny droidy na nádvoří. Pak se přepněte na kapitána Panaku nebo na princeznu, kteří mohou svými blastery postřílet droidy na ochozech nad nádvořím. Jakmile bude na nádvoří klid, můžete opět jako jeden z rytířů Jedi opravit rampu vedoucí k hlavnímu vchodu do paláce (rampu opravíte pomocí síly). Rampu bezpodmínečně potřebujete, protože hlavní vchod můžete otevřít jedině jako R2-D2.

Další překážkou je široká propast, kterou můžete překonat hned několika způsoby. Nejprve ale musíte jako jeden z rytířů Jedi připravit cestu pro ostatní. Pomocí síly zavěste nad propast hák (ten použijí kapitán s princeznou), uvolněte zavalený vstup do ventilační šachty (tu použije Anakin) a sestavte plošinku ve středu propasti (tu použijí rytíři Jedi). Pokud dostanete celou skupinku za propast, tak můžete v následující velké hale sešlápnout všech 6 tlačítek, která vám otevřou velké dveře vpravo.

Pobijte všechny droidy a po chvilce se dostanete k dalším velkým dveřím, které můžete otevřít jedině jako R2-D2. Těmito dveřmi se dostanete na ochoz vedoucí na velké nádvoří s fontánou. Zde nejprve zlikvidujte všechny droidy na nádvoří a pak v pravé části nádvoří opravte pomocí síly točité schodiště, po kterém můžete vyběhnout na ochoz nad nádvořím. Po ochozu se dostanete až ke zničenému můstku, který musíte opět opravit pomocí síly.

Pokračujte k mříži, u které vás krátká animace upozorní na tlačítko na ochozu. Nejprve pomocí síly zničte velké kontejnery na protějším ochozu a pak jako Anakin vklouzněte do ventilační šachty, kterou najdete za mříží nalevo od hlavní mříže. Po ochozu doběhněte k další ventilační šachtě, kterou se dostanete na ochoz s tlačítkem. Po otevření hlavní mříže se vraťte stejnou cestou k hlavní skupince a pokračujte na další velké nádvoří. Zde opět nejprve pobijte droidy a pak se začněte starat o to, jak dostanete celou skupinky na ochoz nad nádvořím.

Přepněte se na jednoho z rytířů Jedi a opravte vstup do ventilační šachty (pro Anakina). Pak použijte několik malých kostek na opravení výtahu (pro R2-D2) a rozbijte květináč, pod kterým je ukryta červená značka (zde se nahoru vytáhnou kapitán s princeznou). Nakonec doběhněte k dvojici velkých kvádrů na začátku nádvoří a na jeden z nich vyskočte. Na druhý vyskočí druhý rytíř a společně se můžete pomocí síly vynést na ochoz, ze kterého si můžete opět pomocí síly vysunout plošinku vpravo. Doběhněte až ke dveřím na konci ochozu, které si otevřete 6 tlačítky.

Velkou halou se probijte až do kruhového sálu s trojicí soch. Rozbijte tu prostřední a zmáčknutím tlačítka schovaného pod sochou si otevřete tajný průchod vedoucí do hangáru, ve kterém musíte nejprve osvobodit 6 pilotů. Na stěně nalevo od vchodu jsou první 2 drženi na vysokých ochozech. Pomocí síly si sestavte 2 konstrukce z velkého kontejneru a 2 malých beden (kontejner musí být vždy vespodu). Díky bednám se pak dostanete k oběma pilotům na ochozech. Další 2 piloty osvobodíte tak, že jako rytíř Jedi použijete dvojici velkých kvádrů, na kterých vylétněte na ochoz ve středu hangáru. Po osvobození poslední dvojice pilotů se aktivuje kontrolní panel, který musíte použít jako R2-D2.

1.6 Darth Maul

Nyní vás čeká závěrečný souboj první epizody. V první fázi budete s Darth Maulem bojovat přes širokou propast. Nejprve pomocí světelného meče odrážejte střely droidů. Až je všechny zničíte, tak na vás začne Darth Maul posílat válcovité kontejnery. Použijte sílu a až bude kontejner kousek od vás, tak nad ním převezměte kontrolu a pošlete ho na Darth Maula.

Toto celé třikrát zopakujte a pak si pomocí síly sestavte můstek, po kterém se dostanete na druhou stranu.

Chodbou na druhém konci hangáru proběhněte do haly, ve které bude muset Darth Maula pronásledovat po sérii plošinek (některé z nich si musíte pomocí síly na omezenou dobu vysunout). Nakonec se dostanete do velké kruhové haly, ve které musíte z prostřední kruhové plošinky nejprve zaútočit na 2 můstky plné droidů. Vždy nejprve zničte droida s vysílačkou, protože po jeho likvidaci se přestanou objevovat další droidi. Až pobijete všechny protivníky na obou můstcích, tak zlikvidujte 2 bitevní droidy, kteří hlídají tlačítka ovládající můstek vedoucí k východu.

Před vámi je chodba s několika silovými poli. Ta deaktivujete tak, že pomocí síly zatáhnete za jednu z pák na stěně a váš kolega zatáhne současně za druhou. Chodbou se dostanete do kruhové haly, ve které vás čeká závěrečný souboj. První fáze je snadná. Jednoduše vykrývejte všechny protivníkovy údery a sami se ho pokuste napadnout ve chvíli, kdy útočí na druhou postavu. Ve druhé fázi poletuje Darth Maul po plošinkách a vy ho můžete pomocí síly bombardovat předměty, které padají shůry. V poslední fázi si pak při boji počkejte na chvíli, kdy začne vaše postava rudě zářit. Rychle se přepněte na druhou postavu a zaútočte na Darth Maula. Tím jeho magický útok přerušíte a zachráníte svého kolegu (musíte být dost rychlí). Tento postup opakujte, dokud nezvítězíte.

2. EPISODE 2 ATTACK OF THE CLONES

2.1 Discovery on Kamino

Po úvodní animaci úrovně opravte pomocí síly generátor, který v animaci explodoval. Jakmile generátor zprovozníte, tak se z přistávací plochy automaticky vysune můstek, po kterém můžete doběhnout k hlavnímu vchodu vědecké základny. Uvnitř následujte jednoho z vědců až do haly, ve které musíte rozsvítit všechna světla na podlaze (musíte být dost rychlí). Až se z podlahy vysune podivný přístroj, tak na něj použijte sílu a po krátké animaci s klony opět následujte vědce, který vás dovede až ke dveřím, které si musíte otevřít jako R4-P17.

Pokračujte do jídelny, ve které narazíte na Jango Fetta. Po krátké animaci zlikvidujte všechny létající droidy a na chodbě pomocí meče odrážejte střely automatických věží tak dlouho, dokud obě věže neexplodují. Pak můžete začít pronásledovat Jango Fetta. Ten vás dovede až na ochoz s minami. K míně se vždy na chvilku přibližte a pak rychle uskočte. Po explozi jednoduše přeskočte vzniklou mezeru. Tímto způsobem doskákejte až na konec můstku, kde se musíte po zmáčknutí tlačítka přepnout na R4-P17.

Jako R4-P17 můžete přeletět až na protější ochoz, kde si zmáčknutím tlačítka na zemi vysunete zbytek můstku. Jako Obi-Wan použijte sílu na kostky nalevo od výtahu a jako R4-P17 pak použijte odkrytý kontrolní panel. Výtahem vyjedete do chodby, na jejímž druhém konci se objevují stále noví a noví droidi. Jako Obi-Wan na sebe upoutejte jejich pozornost a jako R4-P17 pak použijte oba kontrolní panely, pomocí kterých uzavřete otvory ve stropě. Pak pobijte všechny droidy a pomocí síly odkryjte kontrolní panel dveří na konci chodby.

Jako R4-P17 si otevřete dveře a vyběhněte na přistávací plochu, na které vás čeká závěrečný souboj s Jango Fettem. V první fázi jen odrážejte jeho střely a tím mu uberte několik srdíček. Pak se vyhýbejte hlavně střelám lodi a pomocí odrazů střel pokračujte v boji s Jango Fettem. V závěrečné části souboje na vás začne Jango Fett střílet rakety. Použijte sílu a rakety posílejte na svého protivníka. Poslední část života mu musíte ubrat tak, že ho doženete a uštědříte mu poslední ránu.

2.2 Droid Factory

Děj hry pokračuje na planetě Geonosis. Zde se musíte nejprve probít na druhý konec dlouhé chodby, která je plná otravných hmyzáků (na jejich likvidaci používejte odrážení jejich střel nebo bojujte jako princezna Amidala). Úroveň pak pokračuje na montážní lince, na které musíte podběhnout několik obrovských lisů, a cestou si zabojujete s několika droidy. Na konci linky pak pomocí síly opravte několik větráků, které vás vynesou na ochoz vedoucí do další haly.

Zde se dostane ke slovu Amidala, která se může díky vystřelovacímu lanu dostat na plošinky s barevnými terči. Střelbou do těchto terčů aktivujete velkou přepravní káď, ve které se dostanete na další ochoz s bitevním droidem (káď se začne pohybovat po zásahu druhého barevného terče). Po jeho likvidaci pokračujte dál směrem doprava a nakonec doskáčete až k několika černým kontejnerům. Rozsekejte je a odkryje se vám kontrolní panel, díky kterému vám může R2-D2 otevřít dveře vedoucí do další haly.

Zde se k vaší skupince připojí C-3PO, kterého bude muset na druhý konec haly dostat Anakin. Přeskočte na plošinku přímo před vchodem a pomocí síly zapůsobte na ozubené kolo, které plošinkou pootočí tak, že na ní může C-3PO vstoupit. Pak otočte plošinku až do krajní pravé polohy a to samé absolvujte s druhou otočnou plošinkou. U východu se pak přepněte na C-3PO, který vám otevře dveře vedoucí do jeskyně plné hmyzáků. Probojujte se na její druhý konec, kde se musíte jako Amidala vytáhnout na ochoz, kde střelíte do několika kostiček na jeho pravém konci.

Seskočte dolů a jako Anakin použijte na kostičky v lávě sílu. Na vzniklou plošinku pak přeleťte jako R2-D2, který se díky tomuto mezipřistání dostane až na protější ochoz. Zde použijte kontrolní panel a po vysunutí můstku můžete jako Anakin zlikvidovat dvojici bitevních droidů. Jako C-3PO si otevřete další dveře, které vedou do poslední jeskyně. Zde nejprve jako R2-D2 použijte 2 kontrolní panely a jako Anakin pak z pravého dopravníkového pásu přeneste generátor k silovému poli. Zničením generátoru zničíte také silové pole, za kterým na vás čeká bitka s početnou skupinkou droidů. Po jejich

likvidaci použijte sílu na osvobození Obi-Wana.

2.3 Jedi Battle

V trochu nepřehledné bitvě na Geonosis bude vaším prvním úkolem osvobodit trojici Amidala, Anakin a Obi-Wan. Všichni tři jsou připoutáni k vysokým kůlům a jsou obklopeni malou skupinkou droidů. Nejprve musíte pobít všechny droidy, jejichž ikonky vidíte v horní části obrazovky (řadové droidy zobrazené na ikonkách rozeznáte od těch ostatních díky výrazným červeným prvkům na jejich těle). Jakmile jsou tito droidi zlikvidovaní, můžete pomocí síly osvobodit jejich vězně.

Po osvobození Obi-Wana se na scéně objeví několik vln droidů, kteří se zapojí do bitky ve středu arény. Vy je musíte vyhledat a pobít. Po odražení všech útoků se do boje zapojí Jango Fett, jehož způsob boje už znáte. Jednoduše odrážejte jeho střely a až klesne na zem, tak na něj můžete zaútočit přímo svým mečem. Na závěr se na vás pokusí vystřelit několik raket, které byste měli použít na jeho konečnou likvidaci.

2.4 Gunship Cavalry

Tato úroveň je dost netradiční. Budete v ní totiž ovládat výsadkové vznášedlo, ve kterém se musíte v první části úrovně prostřílet až k výsadkové lodi droidů. Princip je velmi jednoduchý. Střílejte na všechny bojové prostředky droidů a jakmile narazíte na přerušované laserové paprsky, tak si počkejte na jejich deaktivaci a co nejrychleji proleťte za ně. Naštěstí nebudete mít nouzi o protivníky, ze kterých vám vypadnou srdíčka, takže stačí stále pálit na všechno v dohledu a neměli byste narazit na žádné větší komplikace.

Ve druhé části úrovně je vaším úkolem zničit výsadkovou loď droidů. Její slabinou jsou generátory, které jsou na začátku kryté silovým polem. Určitě ale nepřehlédnete věže, které přerušovaně vystřelují laserové paprsky. Mezi dvojicí těchto věží je vždy trojice generátorů, které se vám odkryjí, jakmile zničíte obě věže (věže zničíte tak, že je pokropíte palbou ve chvíli, kdy se zrovna nabíjejí). Po odkrytí generátorů je co nejrychleji rozstřílejte a pokračujte k další dvojici věží. Všechny generátory ale musíte zničit v poměrně nepříjemném časovém limitu, takže sebou budete muset opravdu hodit.

2.5 Count Dooku

Z přistávací plochy pronásledujte hraběte Dooku až do místnosti, ve které na vás pošle skupinku hmyzáků. Po krátké bitce doběhněte k tlačítku, které vidíte u pravé stěny. Jakmile ho zmáčknete, tak se ze stěny vysune plošinka s dalším tlačítkem. Počkejte si, až na tlačítko vyskočí druhá postava, a tento postup opakujte až k plošince, že které se dostanete na ochoz nad východem z místnosti. Zde zatáhněte společně s druhou postavou pomocí síly za velké páky, které

vám otevřou dveře vedoucí do další haly.

Před vámi je souboj s hrabětem Dooku. V první fázi si vždy počkejte, až na sebe druhá postava přitáhne pozornost hraběte, a pak na něj zezadu zaútočte. Tímto způsobem byste ho měli velmi rychle připravit o první 3 srdíčka. Pak následuje fáze, ve které musíte pomocí síly posílat na hraběte předměty, kterými se na vás pokouší zaútočit. Po krátké animaci se na scéně objeví mistr Yoda. Použijte stejnou taktiku jako na začátku souboje a až odeberete svému protivníkovi další 3 srdíčka, tak na vás začne útočit pomocí temné strany síly. Pomocí své síly odrážejte jeho kouzla a na závěr si ještě jednou zopakujte fázi, ve které musíte spolupracovat s druhou postavou.

3. EPISODE 3 REVENGE OF THE SITH

3.1 Battle over Coruscant

Třetí epizoda začíná vesmírnou bitvou nad Coruscantem. Vaším jediným úkolem je přežít a dostat se až do hangáru velitelské lodi droidů. Kromě nepřátelských stíhaček se vám ale do cesty postaví také obrovské vesmírné křižníky. Pokud je jeden z nich přímo před vámi, tak se vždy dívejte po velkých červených terčích. Jejich zničením si totiž vždy uvolníte cestu. (některé křižníky se rozpadnou a jiné vám zase pro změnu otevřou dveře svého hangáru). Jakmile vlétnete do hangáru velitelské lodi, můžete si oddechnout.

3.2 Chancellor in Peril

Z hangáru se budete muset probojovat ke dveřím, které můžete zničit pomocí síly. Další postup je velmi lineální. Probojujte se až do velké haly, na jejíž druhém konci narazíte na kruhovou šachtu. Po jejích stranách je několik kostiček, na které můžete použít sílu. Díky tomu se vám sestaví 2 plošinky, po kterých můžete šachtou vyskákat na ochoz nad halou. Až zde pobijete všechny droidy, tak pomocí síly zničte jednu ze žlutých mříží, které uzavírají kruhové spojovací chodby. Jednou z těchto chodeb proběhněte do další části lodi, kde vás čeká souboj se skupinkou bitevních droidů.

Početnými skupinkami protivníků se probojujte až do vězení, ve kterém zničením všech droidů osvobodíte R2-D2. Přepněte se na něj a díky jeho speciální schopnosti otevřete dveře nejvzdálenější cely. Z ní s pomocí síly vyneste kontejner, který pak musíte v chodbě vedoucí z vězení zničit. Exploze kon-

tejneru poničí strop, takže můžete vyběhnout do obrovské haly. Pobijte všechny otravné droidy a pak pokračujte směrem doprava. Vyskákejte až k hromadě kostiček, ze kterých si díky síle sestavíte plošinku. Po ní vyskočte na jeden z vyšších ochozů, kde musíte použitím síly zatáhnout za páku ovládající ventilátory.

Díky ventilátorům se může až na nejvyšší dostat i R2-D2. Až zlikvidujete bitevního droida u zavřených dveří, tak se přepněte na R2-D2, který vám tyto dveře otevře. Dostáváte se na můstek lodi, kde vás čeká druhý souboj s hrabětem Dooku.

Tentokrát vás nečekají žádné fáze. Nejprve ale budete muset pobít všechny droidy, kteří by vám mohli souboj pěkně znepříjemnit.

Teprve pak se pusťte do hraběte, na kterého opět platí těsná spolupráce (jakmile začne vaše postava červeně zářit, tak se nezapomeňte co nejrychleji přepnout na druhou postavu).

Zabitím hraběte Dooku osvobodíte kancléře Palpatina. Společně s ním vyběhněte na ochoz, na kterém se vám otevřel hlavní východ. Pokračujte až do výtahové šachty, ve které budete muset utíkat před výtahem (sledujte trasu, která je vyznačena kostičkami). Na konci šachty proběhněte do haly, ve které musíte vyskočit na ochoz po levé straně. Na ochozu narazíte na různé ventily, kterými musíte zastavit páru proudící ze stropu. Před druhým únikem páry ale žádný ventil nenajdete. Přepněte se tedy na R2-D2 (na toho pára neúčinkuje) a použijte kontrolní panel na stěně za únikem páry. Jako jeden z rytířů Jedi pak stáhněte dolů rampu zasunutou do stěny a pokračujte dál.

Doběhněte až ke dveřím, které vám opět otevře R2-D2. Dostanete se do chodby, ve které vás čeká souboj s dvojicí droidů z generálovy ochranky. Jde o velmi nepříjemné protivníky, kteří se dokáží skvěle krýt. Naštěstí jsou ale prakticky bezmocní proti útokům z výskoku, takže stačí poskakovat a útočit na ně prakticky jen ze vzduchu. Až oba droidy zlikvidujete, tak pobijte všechny protivníky na můstku a pak zatáhněte spolu s druhým rytířem Jedi za páky na hlavním kontrolním panelu.

3.3 General Grievous

V této úrovni vás čeká poměrně snadný souboj s generálem Grievousem. V první fázi vám rozhodně doporučujeme bojovat s generálem jako Obi-Wan. Generál dokáže vykrýt všechny vaše standardní útoky, takže budete muset opět útočit z výskoku. Po několika zásazích generál přeskočí na nedalekou skalní římsu. Přepněte se na velitele Codyho a jeho blasterem zničte oba kontejnery, které má generál po stranách. Po explozi obou kontejnerů se generál vrátí na hlavní plošinu, kde mu musíte opět uštědřit několik zásahů.

Až generál vyskočí na nejvyšší skalní římsu, tak použijte sílu a z kostiček u nejnižší římsy si sestavte provizorní můstek. Opět se přepněte na Codyho a s pomocí vystřelovacího lana se vytáhněte až na římsu pod generálem. Z této pozice můžete ve výskoku vystřelit do kontejneru, vedle kterého generál stojí. Exploze má za účinek mimo jiné to, že se na vaší římsu sesype několik kostiček. Pomocí síly si z nich sestavte schody a pak seskočte opět na hlavní plošinu, kde pokračuje souboj s generálem.

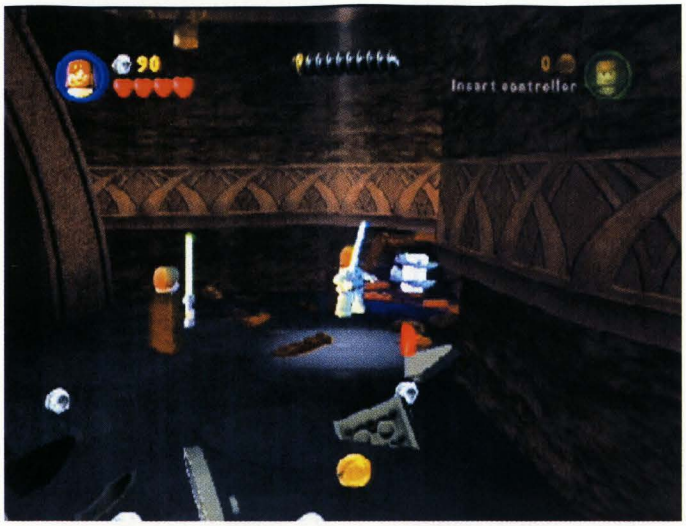
Po několika dalších zásazích vám generál opět uteče na skalní římsu. Stejně jako minule se přepněte na Codyho a díky schodům sestaveným po zničení předchozího kontejneru vyskákejte až na nejvyšší římsu, z níž můžete střelit do dalšího kontejneru, u kterého generál neprozřetelně postává. Následuje poslední fáze souboje, ve které můžete generála konečně zlikvidovat.

3.4 Defence of Kashyyyk

Po delší době si můžete zahrát jako Yoda (pokud schováte meč a vyskočíte, tak si automaticky aktivujete plošinku, na které je Yoda velmi obratný). Abyste se dostali z první terasy, budete muset silou rozsvítit všechna světla na obou kontrolních panelech padacího mostu. Pak doleťte nebo doskákejte na plošinku plnou klonů, které na vás po krátké animaci zaútočí. Po velmi snadném boji pomocí síly sestavte oba kontrolní panely padacího mostu, které pak musíte stejně jako na první terase rozsvítit.

Pokračujte dál a krátká animace vás upozorní na 3 rukojmí, které drží klony na několika terasách. Nejprve pobijte všechny klony na spodních ochozech a pak se přepněte na Chewbaccu, který se může s pomocí vystřelovacího lana dostat na vysokou terasu s prvním rukojmím. Pak pokračujte na další terasu, kde musí Yoda z několika kostiček vytáhnout hák, na který se pak Chewbacca vytáhne. Poslední rukojmí je držen na normálně dostupné terase, takže nebudete muset nic vymýšlet. Stačí rozsekat jeho strážné a můžete pokračovat na terasu s 5 tlačítky, která můžete zmáčknout díky trojici osvobozených rukojmí.

Dostáváte se na pláž, kterou se budete muset probojovat až na její druhý konec (invazní vojska se budou objevovat donekonečna, takže se je nepokoušejte pobít). Pokud



hrajete za Yodu, tak si dávejte pozor na miny, které by vám měl likvidovat Chewbacca. Na druhém konci pláže nejprve pomocí síly sestavte můstek nad dřevěným padacím mostem. Pak nalevo od mostu pomocí síly vytrhněte několik kytek, pod kterými je schována značka pro použití vystřelovacího lana. Jako Chewbacca se pak vytáhněte nahoru a z můstku vystřelte do dvojice barevných terčů, kterými si spustíte padací most.

Za mostem začíná kaňon, kterým se musíte probojovat až ke skalní římse, po níž se dolů valí jeden obrovský balvan za druhým. Pomocí síly vytrhejte kytky pod koncem římsy a ze země se vysunou velké schody, po kterých můžete na římsu vyskákat. Jako Yoda můžete balvany likvidovat pomocí síly a snadno se dostanete až k bráně na začátku římsy. Zde pomocí síly sestavte malé schůdky a pak zmáčkněte spolu s druhou postavou tlačítka po stranách brány. Dostáváte se do další soutěsky plné nepřátel, kterou se musíte probojovat až ke kruhu světel. Po likvidaci všech klonů světla rozsviťte pomocí síly a pak je zničte. Po odražení další vlny nepřátel pomocí síly otevřete záchranný modul a nastupte do něj.

3.5 Ruin of the Jedi

Probijte se k hlavnímu vchodu paláce, který si otevřete pomocí síly (použijte jí na panty dveří). Uvnitř paláce se pak probijte po úzkém můstku až k poslední dvojici poničených sloupů. Použijte sílu na sloup vlevo a z jeho kostiček se vám sestaví schody vedoucí na jinak nedostupný ochoz. Po něm pokračujte směrem doprava a až z ochozu seskočíte, tak pokračujte k zavřeným dveřím, které mají po stranách další poničené sloupy. Pomocí síly z nich odstraňte všechny trosky a pak na ně spolu s druhou postavou použijte sílu podruhé. Díky tomu se vám dveře otevřou a vy můžete pokračovat do tmavé chodby plné sálových počítačů.

Chodbou se probojujte až do velké haly, ve které na zemi bliká 6 čar tvořených několika světly. Běžte do pravé strany sálu a v chodbách, ze kterých vycházejí světelné čáry, si pomocí síly vysuňte ze stěn malé plošinky (bohužel zůstanou vytažené jen velmi krátce, takže zde oceníte spolupráci 2 hráčů). Po těchto plošinkách pak musíte ve všech 3 chodbách vyskákat k páce, kterou světelnou čáru trvale rozsvítíte. Jakmile rozsvítíte všechny 3 čáry v pravé části haly, tak si uvolníte průchod k hlavnímu počítači. Aktivujte ho pomocí síly a vychutnejte si krátký holografický záznam.

3.6 Darth Vader

Poslední úroveň hry začíná v chodbě s hroutící se podlahou. Ta se ale naštěstí hroutí dost pomalu, takže by pro vás neměl být problém proskákat až ke vchodu, který vede do poničené řídící místnosti (pokud se vám nedaří chodbou proskákat, tak sledujte druhou postavu, která vás chodbou provede). V řídící místnosti nejprve pomocí síly opravte poničené sloupy, které se povalují na zemi. Tím získáte dost času na to, abyste se dostali z místnosti ven. V pravé stěně totiž najdete zavalené dveře, které si musíte nejprve uvolnit (poničené sloupy musíte jeden po druhém odtáhnout pomocí síly).

Po otevření dveří se dostanete na ochoz, na kterém už na vás čeká rozzuřený Anakin. Následujte ho a až si stoupne na jedno z dvojice tlačítek, tak si stoupněte na druhé. Opět následujte Anakina a vyhněte se hroutícím částem ochozu. Jakmile se Anakin zastaví, tak se porozhlédněte po předmětech, na které můžete použít sílu. Jakmile uvedete nějaký mechanismus do chodu, tak se dá Anakin opět do pohybu a po chvilce vás dovede až na podivnou konstrukci pomalu se potápějící do lávy.

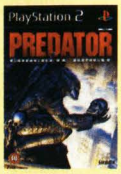
Situace vás může svádět k zahájení souboje, ale na ten není na lávové řece čas. Po kovové konstrukci přeskákejte až do míst, kde začíná řada malých plošinek. Držte se spíše vlevo a po malých plošinkách přeskákejte až na širokou základnu vysoké věže, po které zatím nemůžete pokračovat směrem vzhůru. Věž se ale po chvilce začne hroutit a jakmile je dostatečně nakloněná, tak po ní můžete začít skákat směrem k jejímu vrcholu. Pokud jste dostatečně rychlí, tak z věže přeskočíte na skalní plošinku, na které konečně začne závěrečný souboj.

Tentokrát vás čeká souboj, který není rozdělený na žádné fáze. To ale neznamená, že půjde o snadnou záležitost. Anakin je totiž velmi rychlý a pokud se budete pokoušet pouze o standardní útoky, tak vám je všechny vykryje. Vaší jedinou šance je nechat Anakina zaútočit (hned při jeho prvním úderu odběhněte směrem od něj) a při jeho třetím úderu na něj můžete zaútočit z výskoku. Pokud jste dostatečně obratní, tak se můžete pokusit Anakina při jeho třetím útoku přeskočit a pak na něj můžete zaútočit po zemi (výhodou tohoto útoku je fakt, že můžete svému protivníkovi uštědřit několik ran za sebou). Každopádně závěrečný souboj chce trochu štěstí a trpělivosti, protože Anakin je opravdu tuhý protivník.

Jakub Holý

Predator Concrete Jungle

INFO



■ **VYDAVATEL:** Eurocom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Vivendo ■ **RECENZE:** NERECENZOVÁNO

Solidní third-person střílečka nejen pro fanoušky filmové předlohy!

V téhle hře se to nejrůznějšími typy protivníků doslova jen hemží...

Doporučujeme projít si pečlivě všechny tři tutoriály, abyste si zvykli na ovládání.

Mise 1 - A Midsummer Night's Massacre

Zabijte dva protivníky na dvorku a počkejte, až vybuchnou dveře. Zabijte tři lidi a vejděte dovnitř. Projděte chodbou na konec a zbavte se stráží. Vyjděte na balkónek a poté rozsekejte policajty a lidi na ulici. Vydejte se dle šipky do malé uličky, vylezte po žebříku a vyskákejte nahoru. Poté přejděte po malém můstku, vyskočte na střechu a zabijte dva lidi. Vyskočte přes skleněnou střechu. Skočte velikým skokem (podržením ⊗) na ventilační šachtu a odsud na střechu naproti. Nyní můžete splnit bonusovou misi zabitím irského bosse, jenž se nachází na ulici pod vámi. Poté seskočte dolů na ulici, pozabíjejte nepřátele a vydejte se za červenou šipkou (dle radaru). Vylezte po železné konstrukci a přeskočte na protější střechu. Seskočte dolů, přeskočte plechovou zeď a pokračujte dále ulicí. Zlikvidujte skupinku nepřátel a na konci ulici vyšplhejte po balkónech. Vyskočte na střechu, zabijte několik lidí, vyskákejte na střechu naproti a odsud skočte na hořící budovu.

Mise 2 - Copycat

Seskočte dolů na ulici, přepněte si na Tech Vision (zelený pohled) a najděte si neviditelného protivníka (nyní bíle označeného). Po pár lehkých úderech ho chytnete pod krkem - v této chvíli ho nezabíjejte a utíkejte s ním k nejbližšímu checkpointu, který je označen červenou šipkou. Nachází se na střeše, na kterou vyskočte. Poté si najděte dalšího neviditelného maníka a zopakujte postup. Po vykuchání třetího chlapíka dostanete za úkol vymydlit skupinky SWAT rozmístěné po městě.. Přepněte si do normálního módu, schovejte se (Cloak) a vydejte se za bílými značkami na radaru. Vždy nejprve zabijte policajtku u auta, aby nevolala posily. Roboty si nechte na konec, jsou dost pomalí, a tak se raději věnujte lidským protivníkům. Jednotlivé roboty zlikvidujete tak, že se jim dostanete do zad a jakmile se nad nimi objeví ikonka, vyskočíte. Až budete s policií hotovi, jděte za značkou na radaru do základny nepřátel - zabijte dva neviditelné protivníky před uličkou a dojděte na konec.

Mise 3 - Sacrifice

V této misi šetřete náboje - budete je potřebovat na bosse. Přepněte do Tech Vision a vyvraždte všechny nepřátele. Nyní se musíte vypořádat s bossem - nejprve se od něj držte co nejdále a střílejte ho kanónem na rameni či Speargunem. Pak to s ním vyřiďte ručně a stručně s využitím kopí. Nakonec mu urvěte hlavu. Pokud budete potřebovat zdraví, naleznete ho v bednách v baráku, který se rozprostírá kolem plácku.

Mise 4 - Dead Man Walking

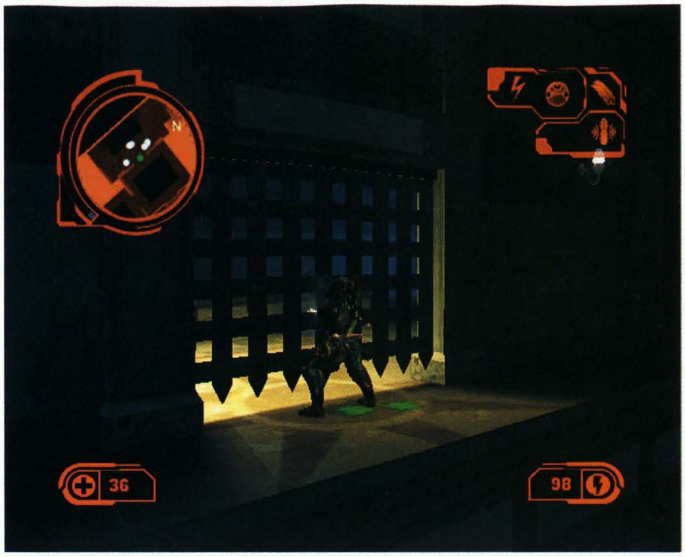
Přepněte do Tech Vision a na radaru se objeví tři objekty, jež je třeba navštívit. První se nachází na mostě hned naproti vám. Seskočte dolů, obejděte most a přes stříšku pod ním vyskákejte nahoru. Aktivujte první vlajku a vydejte se za druhou, která se nachází na střeše budovy hned za mostem. Seskočte tedy na ulici, vyšplhejte po železné konstrukci a seskočte k vlajce. Poté se vydejte ke kostelu a po jeho levém boku vyskákejte na střechu budovy. Nyní se podle mapy vydejte na místo zločinu a v neviditelném módu (Cloak) rozsekejte ženské s bednami (jejich lokace máte na radaru). Pozor, ať vás nevidí - rychle přidají do kroku a mise skončí, jakmile utečou. Až s nimi budete hotovi, dojděte na místo dalšího zločinu dle radaru. Přepněte ihned na Plasmacaster, střílejte do hloučku zločinců a pak seskočte a zabijte ty, co přežili. Rychle vyskákejte na střechy, než váš alarm metr dosáhne vysokých hodnot. Vydejte se k bodu označenému na mapě, poté si oblékněte neviditelný plášť a zabijte tři zfetované loupežníky. Pak dojděte ke kostelu, vyskákejte na most k vlajce a vyčkejte, až přijde chlapík ke dveřím. Přepněte do pohledu z první osoby a zaměřte na něj. Až vejde dovnitř, přijděte ke dveřím, zaměřte na intercom napravo a pusťte nahrávku (Vocal Mimicry), čímž se dostanete dovnitř.

Mise 5 - Sanctuary

Po pravé straně vyskákejte na nejvyšší patro a zde se vypořádejte se třemi silnými nepřáteli. Mají docela tuhý kořínek, tak využijte všech schopností predátora k jejich likvidaci. Po třech rituálních vraždách mise končí.

Mise 6 - La Famiglia

Na začátku si vyberte zelený otazník napravo, načež dostanete úkol. Vydejte se k mostu a přeručkujte ho po straně po celé jeho délce, abyste se vyhnuli pastím. Až proběhnete k bunkru, popadněte poručíka za krk (po několika ranách) a odtáhněte ho za bunkr. Tam mu nacpěte hlavu do



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog »** Pohyb
- **Pravý analog »** Míření
- **Křížek »** Interakce s okolím
- **Kolečko a trojúhelník »** Přepínání zbraní
- **Čtvereček »** Hození granátu
- **R1 »** Primární střelba/paraziti
- **R2 »** Sekundární střelba/ovládnutí protivníka
- **R3 »** Úder pažbou nebo pěstí
- **L1 »** Skákání
- **L2 »** Skrčení
- **SELECT »** Zobrazení aktivního úkolu

scanneru a potom ho popravte. Poté celý postup zopakujte na pravé straně. Nyní je za vámi zády vysazen robot, kterého musíte chránit, a proto se pusťte do nepřátelských maníků okolo. Nejprve se postarejte o raketometčíky, pak o zbytek.

Mise 7 - Death in the Family

Nyní vás čeká souboj s bossem a robotem, se kterým jste se dostali dovnitř. Vyběhněte nahoru a za záclonou zabijte dědu (Don Giovanni), čímž si zlepšíte obranu. Pak se postarejte o lidské nepřátele a robota. Nahoře se poperte s bossem, který střílí rotačním kulometem. Nakonec seberte Glaive uprostřed sálu a mise je hotova.

Mise 8 - Under the Gun

V této misi musíte sledovat El Honga, přičemž je nezbytné dostavit se na předurčené značky zobrazené na mapě. El Hongo vás nesmí spatřit, jinak mise končí. Proto si oblékněte neviditelný plášť, vyhýbejte se kamerám (se zapnutým Tech Vision to jde snáze) a hlídejte si alarm metr. Projděte tedy garážemi a pak vyskočte na můstek nad vámi. Projděte komplexem k prvnímu bodu. Poté seskočte do ulic a vyskočte na protější barák. Odtud přeskočte k určenému místu. Vydejte se ulicemi dle šipky až ke zbořenému domu, kterým vyskákejte na plošinu. Poté seskočte na most (kolejiště) a dojděte na konec. Seskočte do ulic a dojděte pod římsu s červeným nápisem, na kterou vyskočte. Přeskočte na druhou římsu. Pokračujte přes římsy až na střechu vysoké budovy. Seberte otazník na střeše - kamery jsou vypnuty. Nabijte se u nejbližšího rozvodu elektřiny a vydejte se pozabíjet dealery zbraní. Vypadají jako prodavači zmrzliny a jejich pozice máte na radaru. Až se s nimi vypořádáte, mise končí.

Mise 9 - Skin Trade

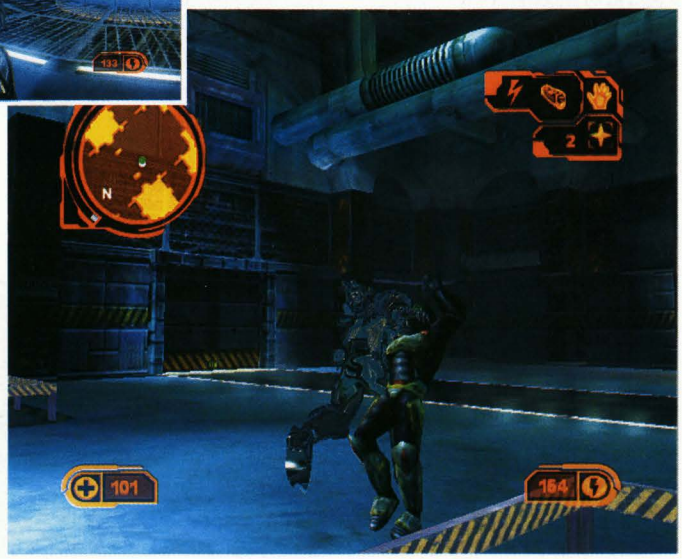
Oblékněte si neviditelný plášť a sledujte El Hongovo auto až k místu, kde zastaví. Toto auto je černé, má plameny na bocích a je označené na mapě. Poté se vydejte z římsy a přepněte do Neuro Vision. Zabijte všechny označené žlutě - značí to sedm protivníků, kterých se musíte zbavit. Je nezbytné zabít je nenápadně, a to tak, aby nezčervenali a vy se vyhnuli případným konfrontacím.

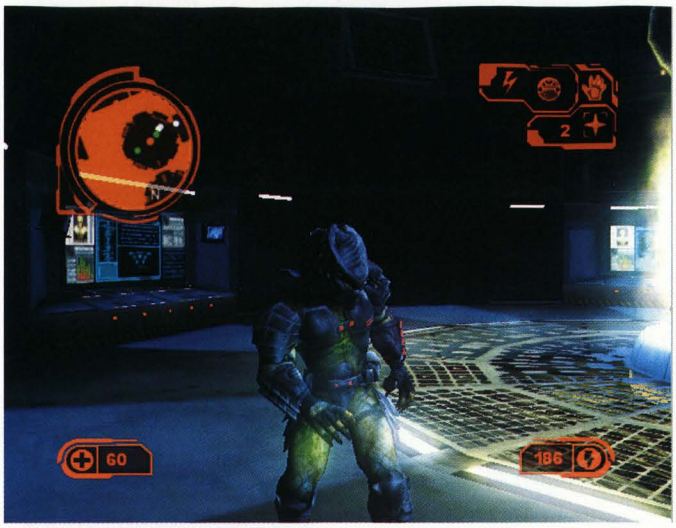
Mise 10 - The Machine Men

Mise začíná na střeše s pár protivníky, kterých se musíte zbavit. Vyskočte co nejvýše na kontejnery a odkryjte se, aby vás nepřátelé následovali. Poté vždy zasaďte pár ran a seskočte níže, kam vás budou následovat, opět jim dejte co proto a vyskočte zpět nahoru. Opakováním této taktiky se jich do posledního zbavíte a posledního teroristu skalpujte. Můžete se vydat pro upgrade wristbladů, které naleznete na zemi v zadní části arény. Dávejte pozor na jejich elektrické pěsti, které vás mohou srazit k zemi.

Mise 11 - Sink the Shipment

Nyní je čas dát si El Honga k svačině. Přes vodní sila přeskákejte na protější

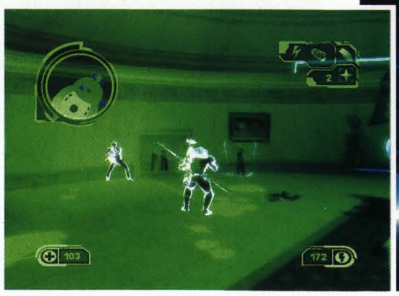




střechu, otočte se na sever a zaměřte se v pohledu první osoby na El Honga a Baby Blew stojící v okně. S využitím odposlechu zjistěte důležité informace a můžete pokračovat dále. Přeskákejte přes kontejnery směrem k oknu a z posledního kontejneru vyskočte na železnou konstrukci nad vámi. Přeručkujte na druhou stranu a poté se vydejte naproti k otevřenému kontejneru, kterým se dostanete do další lokace. Použijte svůj přesný Speargun na snipera nalevo a přeskočte na silo před vámi, čímž si vytvoříte šanci na další smrtící zásah napravo. Přeběhněte po lávce na silo naproti a seberte si další náboje pro Speargun. Potrestejte i strážce na zemi a vydejte se dolů do skladu pro novou zbraň a munici. Zde otevřete bednu a seberte Pulse Mines, budou se hodit. Vraťte se zpět průchozím kontejnerem a ze střechy odposlechněte heslo u dveří dole v uličce. Váš cíl je poměrně rychlý, takže musíte být rychlejší. Zůstaňte na střeše a otevřete dveře pomocí hlasové imitace. Nechte odejít dva strážce, naběhněte dovnitř a zabijte dívku ve školní uniformě. Poté hoďte dvě pulsní miny na dva generátory v místnosti. Vylezte ven a dejte se doprava. Postupujte dále k otevřené bráně na severu a v neviditelném módu se propližte mezi dvěma strážci. Dojděte po levé straně k věži na konci doků, vyšplhejte po pletení na věži a za pomoci železné konstrukce nad vámi přeručkujte na loď. Vydejte se nenápadně k východní části lodi a rozbijte modrý barel uprostřed. Nyní máte 20 vteřin na to, abyste se odtamtud dostali stejnou cestou, jak jste přišli. Pokud vás tlačí čas, zkuste skočit do vody, čímž se při troše štěstí dostanete dále. Nyní musíte zabít El Honga. Vydejte se zpět cestou stejnou, jako jste přišli. Nezabývejte se vojáky, ty dotěrné skolte Speargunem a pak si to namiřte přímo za bílou značkou na radaru. Vypořádejte se s El Hongem a mise jest hotova.

Mise 12 - Raze the Depot

Vydejte se doprava, obejděte komplex a projděte ke strážci, který stojí u východu. Nezabíjejte ho, jen ho chytněte a vyskákejte s ním na plošinu označenou na radaru. Až mu nacpete hlavu do scanneru, kamery se vypnou. Nyní musíte zničit čtyři boxy napájející komplex. Přepněte si na Tech Vision a hledejte elektrické rozvody vedoucí k napájecím boxům. Všechny kabely se schází u výtahu, který se otevře po rozbití všech čtyř boxů a nachází se uprostřed lokace - nelze ho přehlédnout. Seskákejte dolů, přejděte do sálu a užijte Cloak, jelikož je zde dost robotů. Dávejte pozor na miny, je jich tu dost umístěných - samozřejmě s využitím Tech Vision. Vyřiďte tedy roboty dole a u velikého pilíře vyskočte na můstek nahoře. Opět se vyhýbejte minám a likvidujte nepřátele po cestě. Vydejte se k veliké nádrži modré kapaliny a ze všech stran ji obdělejte. Až uslyšíte pípání, utíkejte co nejdále, abyste se vyhnuli explozi. Tento postup zopakujte u dalších třech nádrží. Až budou zničeny všechny čtyři nádrže, rozbijte velikou skleněnou rouru uprostřed sálu a poté utíkejte do výtahu.



Mise 13 - The Monster Squad

V této misi se musíte vypořádat s bandou nepřátel. Nejdříve rozsekejte raketometčíka a poté zlikvidujte zbytek nepřátel. Někteří se nacházejí na plošinách nad vámi, doskákejte tedy k nim a pak se s nimi utkejte. Vůbec nejlepší je vyskákat nahoru na nejvyšší patro sila uprostřed, kde lze zlikvidovat veliký počet nepřátel, poněvadž k vám prostě přilezou. Jelikož mají docela dost zdraví, tak využijte všech možných útoků a úskoků k jejich likvidaci. Upgrade pro váš Glaive najdete dole v ohni u průchodu komplexem. Tato mise je docela obtížná vzhledem k počtu nepřátel a jejich výdrži.

Mise 14 - A Night to Remember

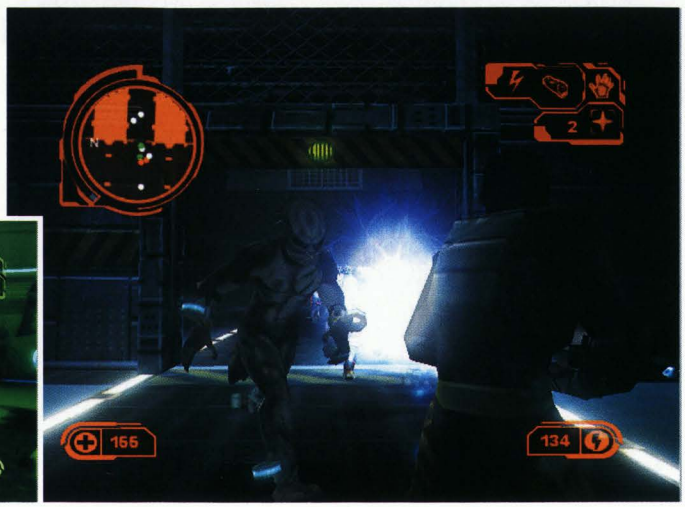
Seskočte do ulic, projděte kolem skupinky policajtů a po levé straně seberte náboje do Speargunu. Napravo vyskočte na billboard a vyšplhejte po něm. Vyskočte na dřevěný trám naproti, odsud na větrací šachtu a z té skočte na střechu nalevo. Vyskočte nahoru, rozbijte bedýnky a za nimi si dobijte energii. Seskočte na další střechu pod vámi a odsud skočte na trám naproti. Přeskočte na střechu před vámi a z ní skočte na pletivo na domu, po kterém vyšplhejte k dalšímu bodu. Nyní dostanete za úkol pozabíjet pět mafiánských vůdců, kteří jsou rozmístění po celém parčíku. Poté vejděte do dveří, jež se otevřely. Vyskočte na římsu před vámi, z té přeskočte na trám a odsud skočte na střechu budovy. Vyskočte na střechu výše, rozbijte bedničky, za kterými lze dobít energii. Poté odrazem od stěny skočte na protější budovu a z té přeskočte na místo určení.

Mise 15 - Extinction Event

Tato mise je docela jednoduchá. Zůstaňte v neviditelném módu a proběhněte velikou místností skrze bránu do další místnosti. Vyhýbejte se protivníkům a upalujte po schodech nahoru, až doběhnete do nejvyššího patra s vycpanými zvířaty. Vylezte na balkón a seskočte do místnosti s egyptskými artefakty. Zde pozabíjejte všechny nepřátele a zvedněte bránu stejným způsobem, jako otvíráte bedny.

Mise 16 - The Boss of This City

Vyskákejte na ochoz a zabijte házeče Molotovů. Poté seskočte dolů a zaměřte se na bosse. Okolní nepřátelé přibíhají neustále, tudíž nemá smysl se s nimi zabývat. Boss má štít, kterým vykrývá většinu ran, tak se ho snažte sekat do zad - proto jej neustále obskakujte. Také je dobré počkat, až (naprázdno) udeří, přeskočit ho a narvat mu několik úderů. Pokud vás budou obtěžovat šéfovi kumpáni, odveďte je nahoru a seskočte dolů, čímž získáte chvilku o samotě s bossem.



Mise 17 - Escape

Uvolněte se z pout (stejně jako otvíráte bedny) a vychutnejte si dva ubohé vědce. Vyskočte do ventilační šachty nad bránou v jižní části místnosti. Postupujte dále šachtou až na můstek, ze kterého seskočte a zabijte vojáka pod vámi. Poté se dejte napravo do laboratoře, zabijte vědce a seberte masku. Zaměřte se na vojáky žvanící hned za oknem a nahrajte si jejich rozhovor skrze okno. Počkejte, až odejdou, a skočte zpátky na můstek. Přichytněte se na železnou konstrukci ventilační šachty na začátku můstku a přeručkujte na druhý můstek. Odsud se zaměřte na vojáka s ikonou a přehrajte mu záznam o jeho ženě. Zatímco se strážci seběhli, aby shlédli parádní bitku, vy vběhněte do místnosti s vědci. Postarejte se o případné stráže vevnitř, a poté si přepněte na Neuro Vision (červený obraz). Proskenujte všechny vědce, až naleznete vědce seniora. Toho popadněte za hlavu a odveďte k bioscanu. Pokračujte chodbou až k márnici, kde vyskákejte přes výstupky až do šachty nahoře. Projděte do velikého sálu, kde vyskákejte po jednotlivých patrech až nahoru. Pozor - jediná chybička a jedete celou misi znova! Až budete nahoře, odskočte do tunelu, kde se otevře větrací šachta vedoucí do další místnosti. Přes plošiny přeskákejte k bednám a otevřete je. Seberte zdraví, ale neužívejte ho, bude se hodit v příští misi. Až do místnosti naběhnou mutanti, vyčkejte, než pozabíjí stráže. Poté dojděte k výtahu a zvedněte bránu.

Mise 18 - Rescue

Otevřete si bránu a vejděte do haly. Zlikvidujte ručně skupinku nepřátel. Poté se otevřou brány, u kterých zabijte stráže vyjma jednoho. Toho chyťte pod krkem a odtáhněte k bioscanu. Tím se otevřou dveře k místnosti s vaší výbavou. Na druhé straně osvoboďte spřáteleného Predátora rozbitím generátoru za jeho zády. Tam si také dobijte energii a pusťte se do další skupiny vojáků v hale. Zopakujte postup na druhé straně haly, až se otevřou veliká vrata do druhé části haly. Proběhněte tam a stejným způsobem jako předtím pootvírejte všechny brány a pozabíjejte všechny nepřátele. Pokud projdete dlouhou hnědou chodbou, naleznete další součásti své výbavy a zdroje energie. Využijte kanónu, Speargunu a Smart Discu pro likvidaci laserometčíků, příp. je dodělejte tyčí. Až budou všichni mrtví, dojděte na označené místo a mise končí.

Mise 19 - Prey of the Clan

Hned po setkání s cizím Predátorem po něm začněte házet diskem, čímž ho zbrzdíte natolik, abyste se mohli přiblížit a rozsekat ho Maulem. Až ho zabijete, vyšplhejte po železné konstrukci, poté doběhněte na konec terasy a spusťte se přes zábradlí dolů. Neustále se snažte vyhýbat modrému paprsku. Zlikvidujte stráže, popadněte vědce a nacpěte mu hlavu do bioscanu. Až pozabíjíte všechny nepřátele na první věži, deaktivuje se štít a vy můžete vyběhnout po dlouhém můstku nahoru. Zopakujte předchozí postup (chytit vědce/zabít všechny) na druhé věži a vydejte se ke třetí. Vyhýbejte se policejním lodím, které po vás střílejí. Až bude další štít deaktivován, vyběhněte na třetí věž. Chyťte vědce a seskočte dolů na určené místo. Poté se vydejte k budově označené zeleným nápisem „Apollo Heights" a odsud seskočte k červené budově. Následuje souboj s přerostlým Predátorem. Držte si od něj odstup a ustřílejte ho, příp. ho ukamenujte ohnivými bombami. Potom dojděte k budově označenou „Atlas Round" a ubijte druhého Predátora Maulem. Seskočte na lávku pod vámi, uchopte vědce za pačesy a vyskočte zpět nahoru, kde mu narvete hlavu do přístroje.

Mise 20 - Ten Thousand Ways to Die

Vzhledem k obtížnosti této misi je nezbytné sbírat všechny náboje a miny, které naleznete. Také maximálně šetřete zdraví, jelikož se zde nenacházejí téměř žádné lékárny. Neviditelný mód zde platí jen na policejní lodě, nepřátelé vás zmerčí hned, což je v případě raketometčíků opravdu nemilé. Seskočte tedy dolů a pozabíjejte stráže - s Maulem v ruce by to měla být hračka. Až budou všichni mrtví, otevře se vám cesta dolů po lávce k budově „Titan Rise". Než tam vyrazíte, oddělejte dva snipery Speargunem. Jeden se nachází hned nad fialovým neonem, druhý na věži nalevo. Pak vyvražděte všechny zbylé nepřátele - užívejte min, abyste ušetřili zdraví na souboje zblízka. Poté vyjde první Ronin, kterého zlikvidujte, a až uteče, vypne se další silové pole a vy můžete pokračovat k robotovi (budova „Coral Soar"). Toho zneškodněte jako obvykle a postarejte se o stráže u vchodu. Vyskočte nahoru na římsu a pomocí Tech Vision najděte krabici s elektřinou (popř. sledujte kabelové rozvody). Rozstřelte ji a pokračujte cestou, jež se otevřela. Zde rozbijte další krabici, čímž vypnete elektřinu na železné konstrukci („Calypso Towers"). Vydejte se k ní, zabijte raketometčíka a vylezte po konstrukci. Zabijte strážce a raketometčíka a přejděte na druhou stranu. Zde slezte dolů, doběhněte si dozadu do zákoutí pro zdraví a povražděte všechny nepřátele

Tipy & Triky

Důkladně prohledávejte lokace a sbírejte důležité předměty, např. munice, miny, lékárny, upgrady. Tyto předměty se mohou skrývat vysoko na střechách či v bednách ap. Lépe je zaměříte pomocí Tech Vision. Co se týče útoku, nejefektivnější likvidace nepřátel je potichu zezadu zlomit jim vaz. Tímto způsobem ušetříte dost munice, jelikož v pozdějších misích mají protivníci opravdu tuhý kořínek. Také je dobré nepřátele likvidovat z dálky (např. pomocí Speargunu). Při užití Smart Discu lze zaměřit více nepřátel a jednou ranou je pokosit.

Módy vidění:

Thermal Vision (modrý pohled)
- ukazuje zdroje tepla, vhodný pro likvidaci lidských protivníků.

Neuro Vision (červený pohled)
- tento mód umožňuje rozeznat potenciálně nebezpečné osoby. Zelená značí neškodné, červená agresivní protivníky. Také se hodí k proskenování mysli člověka, abyste zjistili, který se vám hodí do bioscannu (L1+⊙).

Tech Vision (zelený pohled)
- umožňuje lépe rozeznat zdroje energie, důležité předměty a neviditelné nepřátele.

v okolí. Poté přeskočte k budově označené jako „Paradise Meadows" a zlikvidujte protivníky po cestě okolo budovy. Rychle vylezte do středního patra a proběhněte na místo, odkud uvidíte na zaminovaný most. Nejprve se však postarejte o dva raketometčíky, pokud máte dost nábojů do Speargunu. Poté přepněte na Tech Vision a pomocí Speargunu zlikvidujte miny položené uprostřed mostu. Přeběhněte most a pozabíjejte všechny ženské v okolí, až vyběhne červenovlasý Ronin. Až se s ním vypořádáte, otevře se cesta k budově „Colossus Bowl". Vyskočte o patro výše, zabijte několik strážců a seberte zdraví. Vyskočte nahoru, až se ocitnete v souboji s robotem, nahážejte na něj několik plasmových min. Seskočte na nejníže položený můstek, obejděte budovu a vydejte se do „Delta Shores". Nyní dostanete za úkol zabít posledního raketometčíka, takže se vydejte zpět na střechu (tam, kde byl robot) a zasaďte mu několik ran. Poté vás čeká finální souboj se třemi Roniny. Zaměřte se postupně na jednoho po druhém, obskakujte je a sekejte do zad, až padnou mrtví.

Mise 21 - Come to MOTHER

Posbírejte pulsní miny v garáži, vydejte se chodbou a rozflákejte panel u dveří. Vejděte do místnosti s roboty, kteří se zaktivují a půjdou do vás v hojném počtu. Vyčíhejte si chvíli, kdy budou co nejblíže sobě, a hoďte na ně pulsní minu. Pak obvyklým způsobem zrušte robota. Tento postup opakujte až do chvíle, kdy bude s roboty amen. Vběhněte do další místnosti a vylezte po schodech, kde se nachází další panel. Rozbijte ho a vydejte se do kancelářské chodby. Zde vás čeká mnoho nepřátel, ale není třeba se jimi zabývat - utíkejte za bílou značkou na radaru představující jednoho ze zaměstnanců. Popadněte ho za hlavu a doběhněte k bezpečnostní místnosti, kde rozbijte plasmakanónem sklo a vběhněte dovnitř. Tam mu nacpete hlavu do bioscanu a otevřou se vám dveře k východu. Zlomte mu tedy vaz a vydejte se za značkou na radaru.

Mise 22 - Hot Time in the Old Town

Oblékněte si neviditelný plášť a dojděte si pro miny naproti. Vylezte ven z tunelu a vyskočte na střechu nad vámi. Přepněte na Tech Vision a zničte první napájecí panel. Seskočte na ulici a za luxusním autem zničte druhý panel. Poté se vydejte ke kostelu, vyšplhejte nahoru, až se dostanete na střechu, kde zničíte třetí panel. Poté potichu zlikvidujte strážce na ulici, vyskočte na americkou vlajku a odsud na terasu ke čtvrtému panelu, který též rozbijte. Nyní vás čeká souboj se čtyřmi monstry - laserometčíky. Snažte se je neustále obcházet a ve chvílích, kdy jsou seskupení, házejte po nich miny. Z povzdálí po nich střílejte vším, co je dostupné. Až vám dojde veškerá munice, stoupněte si před protivníka, vyčkejte, až začne nabíjet ke střelbě, přeskočte ho a nasaďte mu combo do zad.

Mise 23 - Last Rites

V této misi máte za úkol spáchat vraždu jiného Predátora. Tento boss je však docela pomalý, takže ho neustále obskakujte a sekejte, dokud neumře. Dejte si pozor na mohutný útok - vždy, když se boss chystá udeřit do země, uskočte. Pokud máte ještě nějakou munici či miny, naperte to do něj.

Mise 24 - If It Bleeds...

V této misi užívejte pokládání bomb při lezení, jelikož se na vás budou valit haldy vetřelců a vy se jich tímto způsobem lehce zbavíte. Přepněte si tedy na Combistick a pusťte se do vetřelců. Až bude první bandička hotová, otevřou se dveře k tunelu č. 2 a vy se jimi vydejte vstříc dalším potvorám. Na konci tunelu spadněte dolů a pokračujte chodbou před vámi, na jejímž konci (křižovatka) zahněte doleva. Napravo otevřete bránu a zničte generátor (č. 2). Vraťte se ke křižovatce, vydejte se cestou zpět (odkud jste spadli), šplhejte nahoru a dejte se první odbočkou vlevo. Zde najdete další generátor (č. 3), jenž zničte. Vraťte se ke křižovatce, dejte se doprava a na konci chodby vyšplhejte až nahoru, čímž se dostanete na začátek. Nyní vyskočte uprostřed místnosti do prvního patra, kde se nachází křižovatka dalších dvou chodeb. Dejte se doleva, skočte dolů, na křižovatce se dejte doleva, potom zase doleva a nalevo najdete další generátor (č. 4). Odtud pokračujte stejnou cestou zpět a vyšplhejte ke křižovatce (1-4). Zde se dejte doprava a skočte do hluboké jámy pod Vámi. Zde rozbijte poslední generátor (č. 1). Odtud šplhejte pořád nahoru, až se dostanete do jádra systému. Seskočte dolů a rozbijte nádrž reaktoru.

Mise 25 - Bug Hunt

Seskočte dolů a vydejte se tunelem č. 4. Zde se můžete pustit do zabíjení vetřelců - až zmasakrujete 30 kousků, na křižovatce se dejte doprava. U generátoru č. 4 se dejte doleva, až dojdete k propasti, kde přeskočte na protější stranu a vyšplhejte nahoru. Dojděte na konec tunelu a seskočte dolů ke generátoru č. 1. Začněte šplhat nahoru a na první odbočce se dejte doleva a za prvním záhybem se spusťte. Projděte dveřmi a seskočte dolů.

Mise 26 - The New Flesh

Utíkejte před monstrem do té doby, než se objeví Roninové. Pak si přepněte do Tech Vision (zelený pohled) a zaútočte jako první. Roninové se pak do něj pustí také a během okamžiku boss uteče.

Mise 27 - End of Empire

Pronásledujte bosse, jak přeskakuje po plošinách až na střechu. Počkejte, až příběhnou Roninové, a společně ho sekejte, co to jen půjde. Po chvíli vaši kolegové padnou na zem mrtvi a vy do bosse vystřílejte všechno, co máte. Dole pod zelenou plošinou si dobijte energii a pusťte mu několik dalších střel. Také po něm občas hoďte diskem (tím si ho zastavíte) a ve chvíli, kdy nebude mít v ruce klacek, narvěte mu kombo. Pokud bude třímat tyč, utíkejte pryč. Až bude mít málo zdraví, bude se snažit utéci na obří dlaň. Doběhněte za ním a naložte mu, co se do něj vejde.

Martin Hrouda,
Marek Burč

Midnight Club 3: Dub Edition

INFO

■ **VYDAVATEL:** Rockstar ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Rockstar San Diego ■ **RECENZE:** PLAY 9 - 91%

Možná to není Burnout 3, ale je to každopádně o chlup! Špičkové arkádové závody!

Zařaďte rychlost, šlápněte na plyn a... čtěte!

Roztočte kola, rozblikejte blinkry a připravte se na nejnovější porci zábavy s názvem *Midnight Club*. Pokud byste měli problém s tím, stát se králem ulice, možná vám přijde vhod pár našich tipů a rad, kde najít všechna loga Rockstar.

ŘÁDNÉ ZÁVODY

V takzvaných „Ordered races" projíždíte městem skrz předem dané kontrolní body, a to ve správném pořadí. Nikdo vám však neříká, kudy jet od jednoho k druhému. Vyplatí se rozhlížet a hledat průjezdy a jiné zkratky, které vás mohou posunout do čela závodního pole. Pokud má vaše auto Nitro, pamatujte, že ho nelze doplnit, a tak dobře uvažujte, kdy ho použít. Zkuste se vyvést za soupeřem a nabrat „Slip Stream Turbo meter". Pak ho rychle použijte k předjetí, než vám zmizí. Nepoužívejte nitro ani jiné zrychlení, když je před vámi zatáčka - proč taky zrychlovat, abyste v zatáčce hned brzdili...

Hledejte zkratky skrz město.

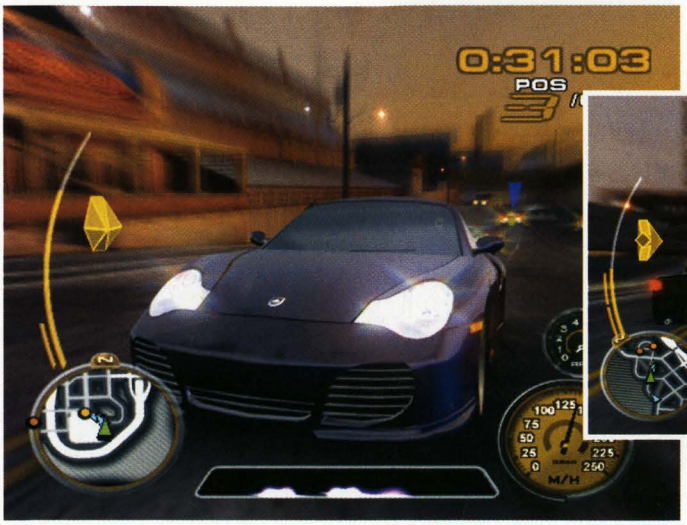
ZÁVODY NA KOLA

Takzvané „Lapped Races" jsou vlastně navlas stejné jako řádné závody, ale tentokrát se nitro doplňuje do každého kola. Dobře uvažujte a maximálně je využívejte. I když jste na prvním místě, nepromrhejte v žádném kole nitro, zvětšení náskoku se bude hodit, když uděláte později chybu.

Maximálně využívejte nitro.

RYCHLÝ START

Abyste po startu co nejrychleji vyrazili, držte ruční brzdu a přitom dupněte na plyn; kola se roztočí na místě. Jakmile je odstartováno, pusťte brzdu. Máte slušnou šanci dostat se rychle na první místo a navíc to vypadá dost drsně. Teď už nezbývá, než se na špici udržet. Hodně štěstí!



ŠPINAVÉ TRIKY

Pouliční závody nemají žádná pevná pravidla, takže můžete vymýšlet jakékoliv hnusné triky, které vám pomohou vyhrát. Snadným způsobem, jak soupeře zpomalit, je vytlačit ho na dům nebo na jiné auto. Pokud závodíte proti motorce, je nejlepší chudáka jednostopého trochu postrčit a v klidu v zadním zrcátku sledovat, jak se frajírek kutálí po silnici. Máte to v kapse.

Do toho, buďte svině!

SPECIÁLNÍ FINTY

Ve hře se dostanete k různým automobilům a časem se vám zpřístupní i jejich speciální manévry. Mohou vám pomoci k vítězství. Motorky a tunery mají k dispozici „Zone", který zpomalí čas a umožní vám tak kličkování v hustém provozu. Při rychlé jízdě po volné silnici je to k ničemu.

SUV a luxusní sedany mají v kapse „Agro", které z nich na chvíli dělá nezničitelné tanky; není problém protlouct se skrz jakoukoliv zácpu. Nadupaná auta a čopry mohou zařvat (Roar); výsledkem je tlaková vlna, která odhodí z cesty ostatní účastníky silničního provozu. Hodí se na dálnici do štrúdlu i proti neodbytným soupeřům, zvlášť pokud se vám pokoušejí ujet pomocí nitra. Vlna má však omezený dosah, takže buďte soupeři nablízku.

Se Zone cestujete svou vlastní rychlostí.

LOGA ROCKSTAR

V Midnight Club 3 je roztroušeno celkem 36 log společnosti Rockstar; v každém městě jich je dvanáct. Některé je celkem snadné nalézt, jiné jsou ale výborně ukryté. Koukněte se na mapy a budete mít jasno. Škoda, že za tu práci s hledáním log nakonec nedostanete nic až tak moc vzrušujícího...

Najděte všechna loga Rockstar.

Dostaňte se do zamčené komnaty!

Nasbíraná loga

12	Vlajky na auto
24	Nové espézetky
36	Noví řidiči

Jan Modrák

PLATINUM TIPS

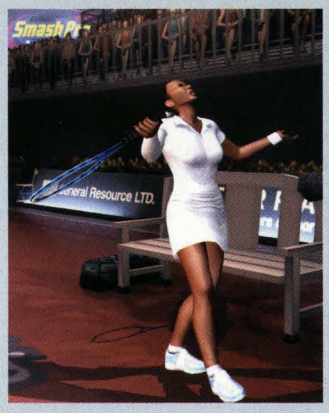
Vybíráme nejlepší tipy na starší pecky, které si nyní můžete koupit za výhodnou cenu!

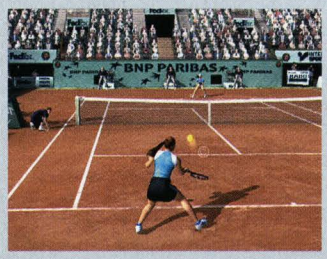
SMASH COURT TENNIS TOURNAMENT 2

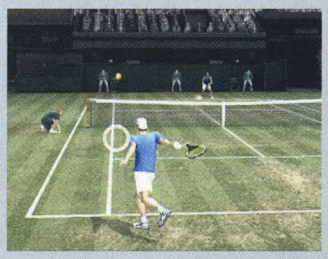
Anička Kournikovová je tady opravdu vzrušující. Ale jsou tu i jiní hráči. Jak je odemknout?

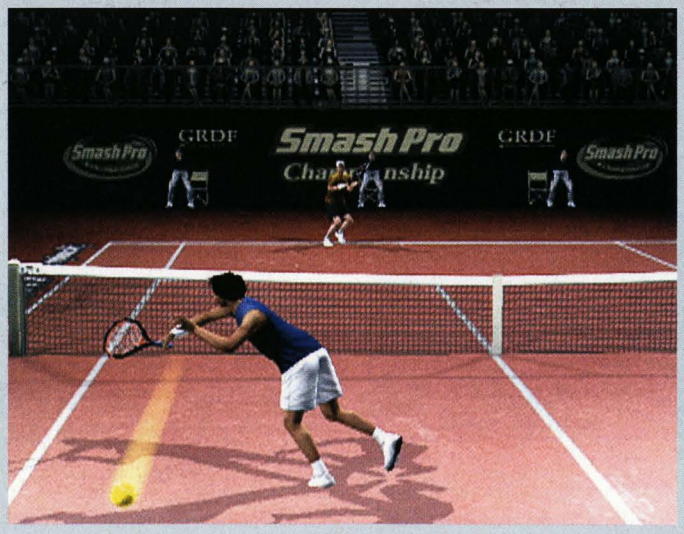
Cassandra Alexandra - Dokončete režim Arcade s ženskou hráčkou na obtížnost Pro
Heihachi Mishima - Dokončete režim Arcade s mužským hráčem na obtížnost Challenger
Ling Xiaoyu - Dokončete režim Arcade s ženskou hráčkou na obtížnost Challenger
Raphael Sorel (ze Soul Caliburu 2) - Dokončete režim Arcade s mužským hráčem na obtížnost Pro
Karta 1 - Dokončete Arcade režim na obtížnost Pro nebo Challenger
Karta 3 - Poražte všechny hráče v režimu Pro Tour
Grand Slam karta - Úspěšně dokončete režim Pro Tour

Bonusový kostým - Dokončete Arcade režim na obtížnost Pro nebo Challenger (jedná se o pátý oblek dané postavy)









THIS IS FOOTBALL 2005

Od roku 2003 se prakticky nic nezměnilo a když tak k horšímu. Ale pokud to přeci hrajete, zde je pár rad.

HERNÍ TIPY

Systém tlačítek je hodně podobný s Pro Evo i s Fifou, takže byste neměli mít žádné problémy. Problémy nastanou až v okamžiku, kdy chcete s hráčem provést něco, co je v konkurenčních hrách běžné. V TIF 2005 musíte odložit některé návyky. Například nemůžete po hráčích chtít, aby ihned po převzetí míče provedli nějakou akci. Tedy: po zpracování míče počkejte alespoň sekundu, než provedete cokoli dalšího. Když si na to zvyknete, dá se to jakž takž hrát, když ne, budou vaši borci předvádět na hřišti neuvěřitelné kousky...

Nejvíce využívanou kličkou v TIF je už několik let stahovačka s předkopnutím míče (levý analog ve směru kličky + L2), touto fintou se můžete nejsnáze odpoutat od obránce a pokusit se odcentrovat nebo vystřelit. TIF klade maximální důraz na křídelní hru a centry, pronikat středem se často nedaří, po stranách je šance mnohem větší. Centry ovšem většinou nenajdou vašeho hráče ve vápně automaticky, musíte si vhodně naběhnout. Zakončení bývá efektní, pokud se vám povede střelu (◎) dobře trefit, což znamená nedat do stisku příliš velkou sílu a snažit se levým analogem umístit balón někam mimo dosah gólmana. Během zápasu můžete pomocí pravého analogového ovladače měnit herní strategii, ale - upřímně řečeno - je to úplně k ničemu, snad jen příkazy All Out Attack (všichni do útoku) a All Out Defend (všichni do obrany) jsou na ploše jakž takž znát...

MÓD KARIÉRY

Do módu Career vstoupíte s průměrným dorosteneckým týmem do juniorské ligy. Vaši hráči se budou poměrně hodně rychle zlepšovat, takže vůbec nevadí, že si v prvních letech nemůžete tým doplňovat přestupy z jiných mužstev. Jakmile postoupíte do profesionální ligy, otevře se vám konečně Transfer listina. Měli byste v té době už mít docela slušnou zásobu financí, které získáváte především z prodeje vstupenek (návštěvy se zvyšují, pokud hrajete na špici tabulky), z bonusů za umístění v lize a z bonusů za vítězství v pohárech.

Už před zahájením módu Kariéra si můžete přejmenovat název svého klubu i všechny hráče, modifikovat lze i obličeje - můžete použít například soupisku Sparty, pokud vám nebude vadit, že třeba Poborskému je 16 let...

WRC4

Než se stanete mistry světa, chvíli to potrvá...

NASTAVENÍ VOZU

Pneumatiky
dry - suché obutí, maximální přilnavost na suché trati
wet - mokré obutí, maximální přilnavost na mokré trati
spikes - obutí s bodci, dobrá přilnavost na sněhu a náledí

Převodovka
long - vysoká absolutní rychlost, nižší akcelerace
medium - střední rychlost, střední akcelerace
short - vysoká akcelerace, nižší absolutní rychlost

Pérování
soft - nastavuje se na velmi hrbolatém povrchu, tlumí nárazy a usnadňuje řízení vozu, méně poškozuje podvozek
medium - typické nastavení pro většinu povrchů
hard - výborné nastavení pro asfalt nebo kvalitní, rovné povrchy

Brzdy
progressive - měkké brždění
normal - typické nastavení pro většinu povrchů
strong - tvrdé brždění

Řízení
slow - pomalá odezva analogové páčky (vhodné pro hrbolaté povrchy)
medium - typické nastavení pro většinu povrchů
fast - rychlá odezva analogové páčky (vhodné pro rovné povrchy, asfalt)

RALLYE ŠAMPIONÁT

MONTE CARLO
- horské průsmyky, asfalt, mokré, často zasněžené vozovky, místy náledí
Volby: pneu dry nebo wet, převodovka long, pérování medium, brzdy progressive

ŠVÉDSKO
- sníh ve všech rychlostních zkouškách, ostré zatáčky, vůz je prakticky v permanentním smyku
Volby: pneu spikes, převodovka short, pérování hard, brzdy strong

MEXIKO
- prašné cesty, ostré a poměrně časté zatáčky s nezvyklým sklonem (na vrcholu vynášejí)
Volby: pneu dry, převodovka short, pérování medium, brzdy strong

TURECKO
- klasická rallye na šotolině, velmi rychlá s dlouhými rovnými úseky
Volby: pneu dry, převodovka long, pérování medium, brzdy progressive

VELKÁ BRITÁNIE
- na hrbolatých, blátivých a kluzkých stezkách s nízkou přilnavostí vozu, nejobtížnější rallye sezóny
Volby: pneu wet, převodovka medium nebo short, pérování soft, brzdy normal

FRANCIE
- asfaltové silnice s mnoha zatáčkami
Volby: pneu dry, převodovka medium, pérování hard, brzdy strong

ITÁLIE
- další asfalt, proti Francii mnohem více obtížných zatáček a nerovnější povrch
Volby: pneu dry, převodovka short, pérování medium, brzdy strong

AUSTRÁLIE
- pozor na riskantní jízdu, tratě jsou rychlé, ale přilnavost vozu je nízká
Volby: pneu dry, převodovka medium, pérování soft, brzdy normal

NĚMECKO
- opět asfaltová rallye, silnice jsou rovné, rychlé, bez větších hrbolů
Volby: pneu dry, převodovka long, pérování hard, brzdy strong

JAPONSKO
- úzké lesní stezky, šotolina, písek, déšť
Volby: pneu wet, převodovka medium, pérování medium, brzdy progressive

ŠPANĚLSKO
- velmi nekvalitní asfaltové silnice, lesní stezky, polní cesty
Volby: pneu dry, převodovka short, pérování soft, brzdy normal

ARGENTINA
- vysoké kopce, prudké sjezdy, nebezpečné zatáčky
Volby: pneu dry, převodovka short, pérování medium, brzdy progressive

KYPR
- velmi pohodová jízda na poměrně kvalitních silnicích
Volby: pneu dry, převodovka medium, pérování medium, brzdy normal

ŘECKO
- štěrkové cesty, úzké nebezpečné strouhy
Volby: pneu dry, převodovka short, pérování medium, brzdy progressive

FINSKO
- štěrk, bláto, humus, opravdu velice úzké lesní stezky
Volby: pneu wet nebo dry, převodovka short, pérování soft, brzdy normal

NOVÝ ZÉLAND
- častý déšť, bláto, ostré srázy
Volby: pneu wet, převodovka short, pérování medium, brzdy strong

Nové platinovky!

KVĚTEN
✗ **Pro Evolution Soccer 4**

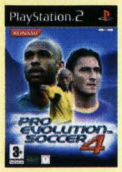
ČERVEN
✗ **Resident Evil Outbreak**
✗ **TOCA Race Driver 2**
✗ **Smash Court Tennis 2**
✗ **Ratchet and Clank 3 - Up Your Arsenal**
✗ **Jak 3**
✗ **Eye Toy Play 2 (s kamerou)**
✗ **Killzone**
✗ **The Getaway: Black Monday**
✗ **This is Football 2005**
✗ **World Rally Championship 4**
✗ **Star Wars Battlefront**

ČERVENEC
✗ **The Incredibles**
✗ **Smackdown! Vs Raw**

SRPEN
✗ **Prince of Persia: Warrior Within**

Pro Evolution Soccer 4

INFO



■ **VYDAVATEL:** Konami ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-8
■ **VÝROBCE:** KCET ■ **RECENZE:** PLAY 5 - 95 %

Jednoznačně je tohle nový fotbalový král, i když s pár malými chybičkami.

Čtvrtý díl nejlepší fotbalové simulace v historii videoher. Ne že by se od třetího zásadně lišil, ale pár unikátních tipů se vám bude jistě hodit.

MASTER LEAGUE

Master League v PES4 vás překvapí hned při vytváření soutěže, protože na rozdíl od minulých let máte možnost volby - jsou zde tři možnosti, jejichž výběr výrazně ovlivní to, co se bude dít dál. Zde jsou:

1) můžete použít klasický model z minulých ročníků Pro Evo, tedy start s přednastaveným slabým týmem (dokonce i se stejnými jmény fotbalistů, na něž jsme si v PES2 i PES 3 zvykli)

2) můžete zahájit s kterýmkoli mužstvem podporovaných ligových soutěží (tedy třeba s FC Liverpool, Realem Madrid nebo s některým z týmů nižších soutěží - třeba Oxford United)

3) můžete do stavby vašeho týmu zasáhnout ještě před startem ligy, a to výměnou maximálně tří hráčů (samozřejmě jen tehdy, máte-li dostatek financí - někdy se vyplatí prodat 3 průměrné borce a koupit jednu hvězdu)

Rovněž při startu soutěže dostanete první možnost bonusovými body podpořit některé ze sekcí vašeho managementu. Tyto pomocné body budete získávat v průběhu soutěže za vítězství v zápasech, za dobré postavení v tabulce, občas vám vysoký bonus přidělí šéfové, když budete mimořádně úspěšní. Při startu máte k dispozici stovku bonusových bodů, lze doporučit vložit celou do tréninku fyzičky - okamžitě se dostanete do vyššího levelu. S fyzickou kondicí je totiž zpočátku největší problém a pokud nemáte kvalitní náhradníky, nebudete mít brzy koho postavit do utkání.

Přehled managementu, který můžete bonusovými body vylepšovat:
TRÉNINK ÚTOČNÍKŮ
TRÉNINK ZÁLOŽNÍKŮ
TRÉNINK OBRÁNCŮ
TRÉNINK BRANKÁŘŮ
FYZICKÁ KONDICE
LÉKAŘ
FINANČNÍ MANAŽER
SCOUT

Ze čtyř tréninků doplňujte body hlavně tam, kde má váš tým slabiny, nezapomínejte na finance (přidělením bodů sem získá váš asistent více sponzorů a příliv peněz do klubu bude vyšší a stabilnější) a brzy podpořte i scouta, protože se vám tak objeví více informací o hráčích, které chcete přivést do svého klubu na přestup nebo hostování.

LOCKER ROOM

Zde máte možnost zjišťovat veškeré statistické informace o svém týmu i o příštím soupeři. Velmi podrobné jsou analýzy posledního zápasu, můžete v nich vyčíst opravdu hodně, třeba kde jsou největší slabiny vaší obranné hry nebo kudy šly vaše nejnebezpečnější útoky. V neposlední řadě zde můžete měnit rozestavení vašeho mužstva, taktiku i složení základní jedenáctky. Non-selectable players (hráči, kteří jsou mimo hru) máte označeno příslušnými symboly: může jít o zraněného hráče, hráče, který je unaven po sérii těžkých zápasů, hráče na hostování, potrestaného hráče a konečně i hráče, který v termínu příštího zápasu reprezentuje svůj národní tým a nebude k dispozici (to se stává, především pokud máte nějakého reprezentanta v týmu, který hraje nižší soutěž, v těch vyšších bývají samozřejmě reprezentační přestávky).

RECORD ROOM

Další informace a statistiky - střelci, nahrávači (za první místa v těchto tabulkách máte samozřejmě bonusové body), známkování hráčů a jejich aktuální forma, vaše nejlepší jedenáctka podle hodnocení a pochopitelně i tabulky a výsledky celé sezóny.

TRÉNINK

Mezi jednotlivými zápasy je vhodné využívat možností regeneračního tréninku, stačí několik desítek sekund a vašim hráčům se obnoví fyzická kondice. Můžete samozřejmě trénovat i trestné kopy, rohy nebo penalty. Během týdne nemá smysl trénovat víckrát než jednou, fyzička ani dovednost hráčů se tím nezvyšují.

PŘESTUPY

V sezóně jsou dvě přestupová období (letní mezi 16.-19. týdnem a zimní mezi 37.-43. týdnem), pouze zde můžete prodávat a nakupovat hráče. Financí nebudete mít nazbyt (pokud nejdete rovnou do Realu, Bracelony, Manchesteru apod.), takže je potřeba prodat nepotřebné hráče a získávat peníze dobrými výkony a hlavně výsledky. Prodej hráče je jednoduchý, označíte ho k prodeji a objeví se vám nabídka některého týmu - nikdy však nebude vyšší než jeho skutečná cena. Může samozřejmě přijít i nabídka na některého z vašich hráčů, v tomto případě můžete i něco vydělat navíc.

Pokud chcete hráče nakupovat, můžete zvolit několik cest ve vyhledávání. Jestliže sháníte konkrétně například středního obránce s vysokou staminou a vynikající hrou hlavou, můžete specifikovat své požadavky do vyhledávacího enginu a zrychlit i zpřesnit výběr. Je jasné, že hráči z nejvyšších soutěží nepůjdou do 2. divize, takže v tomto případě máte výběr velmi omezený.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Křížek » Přihrávka/presink
Čtveréček » Střela/presink 2
Kolečko » Centr/skluz
Trojúhelník » Pas do prostoru/vyběhnutí brankáře
L1 » Změna hráče, kličky
L2 » Strategie
L3 » Pohyb hráčů
R1 » Zrychlení
R2 » Rychlé kličky
R3 » Manuální přihrávka
Poznámka » Podrobné ovládání naleznete přímo v návodu.

Možnosti vyhledávání:
1. Quick search - prosté vyhledávání bez jakýchkoli instrukcí
2. Talent search - specifikujte pozici a speciální schopnosti
3. Advanced search - zpočátku se vám může zdát toto vyhledávání poměrně složité, ale správnou kombinací požadavků můžete dojít k vynikajícím výsledkům
4. Team based selection - vyhledávejte v konkrétním týmu
5. All players display - zobrazení všech hráčů v databázi

SPECIÁLNÍ AKCE

Zde je několik nejdůležitějších, bez nichž se neobejdete:
L1 + △: pas do volného prostoru obloučkem za obranu
L1 + ⊗+ △: narážečka, nejprve stiskněte L1, pak ⊗a zatímco stále držíte L1, přidejte △, zároveň musíte analogovým ovladačem určit směr narážečky
L1 + ⊗+ ◎: narážečka ve vzduchu
R2+ ⊗: přihraj a běž, podržte R2 zároveň s přihrávkou a naběhněte si do volného prostoru
2x ◎: centr na bližší tyč
3x ◎: přetažený centr
L1 + □: přehození brankáře (můžete si také v Settings nastavit zjednodušený způsob, kdy k obloučku přes gólmana stačí dvakrát klepnout na tlačítko střelby).
□ + ⊗: finta při střelbě.

LEAGUE MODE

V PES4 si můžete zahrát některou ze šesti ligových soutěží:

Itálie - 20 týmů, 38 zápasů
4 žluté karty - stop na další zápas, červená karta - stop na další zápas
Německo - 18 týmů, 34 zápasů
3 žluté karty - stop na další zápas, červená karta - stop na další zápas
Holandsko - 18 týmů, 34 zápasů
4 žluté karty - stop na další zápas, červená karta - stop na další zápas
Francie - 20 týmů, 38 zápasů
3 žluté karty - stop na další zápas, červená karta - stop na další zápas
Španělsko - 20 týmů, 38 zápasů
5 žlutých karet - stop na další zápas, červená karta - stop na další zápas
Anglie - 20 týmů, 38 zápasů
5 žlutých karet - stop od určitého data, červená karta - stop na 3 zápasy

CUP MODE

International Cup - 32 týmů, libovolný výběr
European Cup - 16 týmů, pouze z Evropy
Africa Cup - všechny týmy, pouze z Afriky
America Cup - všechny týmy, pouze z Ameriky
Asia and Oceania Cup - všechny týmy, pouze z Asie a Oceánie
Konami Cup - volný výběr

PÁR TIPŮ DO ZÁPASŮ

OBRANA

V obranné činnosti je stejně jako v minulém Pro Evo nejdůležitější kvalitní presink, který provádíte tlačítkem ⊗, načež se označený hráč přilepí na protivníka s míčem u nohy. Aby váš tým nepřišel o fyzičku už po hodině hry, můžete měnit rytmus hry a především pokud není soupeř až tak nebezpečný, zkuste presink na polovině hřiště spíš jen stínovat, stavět se protihráčům do cesty, ale nejít až do těla. Často si „rozmyslí" přímý souboj a přihrávají do šířky. Ostřejším způsobem boje o míč je různé strkání a držení za dres (□), rozhodčí často píská faul, ale nevytahuje (většinou) žlutou kartu.

Skluzy (◎) provádějte jen v situacích, kdy jste před soupeřem nebo alespoň na jeho úrovni a musíte prostě trefit míč, jinak se většinou žlutí.

ÚTOK

Doporučujeme mít nastavenou vzdálenější kameru (např. Wide) nebo používat radar, protože přehled o situaci při útočné akci je důležitý. Nepřihrávejte na náhodu nebo neposílejte pasy zbůhdarma dopředu bez toho, že víte, co děláte. Téměř vždy to končí ztrátou míče. Jestliže nevidíte vhodné řešení herní situace, raději podržte míč nebo volte přihrávky do šířky. Po ztrátě míče musíte vydat daleko víc energie než jeho kontrolou. Pozor na příliš časté využívání pasů do prostoru (△) - obránci jsou v PES4 mnohem chytřejší a většinu těchto přihrávek dokáží zachytit. V minulých Pro Evo to byl jeden ze způsobů, jak se velmi lacino dostávat do šancí...

STANDARDKY

Rohové kopy: zahrávají se ◎ (stisk maximálně do poloviny lišty), zároveň je třeba analogovým ovladačem nebo směrovými tlačítky udat směr od branky či k brance. Pro nízký kop stiskněte s ◎ současně R1, pro vysoký kop R2.
Trestné kopy: můžete jej rozehrát nakrátko (⊗), pasem kupředu (△), centrem do vápna (◎) nebo přímo na branku (□). Analogový ovladač při kopu slouží k zadání směru i výšky, zároveň pomůže současný stisk tlačítek R1 nebo R2 (vyzkoušejte si všechny možnosti v tréninku).
Zeď proti trestným kopům: stiskněte □ - někteří hráči ve zdi vyskočí, stiskněte ⊗- hráči nebudou ve zdi skákat, klepněte několikrát na ◎ - jeden či dva hráči vyběhnou ze zdi proti míči.
Penalty: zamiřte pomocí směrových tlačítek a kopněte □.

Milan Jablonský

Ratchet a Clank Up Your Arsenal

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1 - 8
■ **VÝROBCE:** Insomniac Games ■ **RECENZE:** PLAY 5 - 87 %

Třetí díl série není ničím jiným než velmi povedenou a zábavnou akční střílečkou.

V rozlehlých úrovních téhle skvělé hry byste bez naší pomoci mohli zabloudit...

Planeta Veldin

Postupujte spolu se skupinkou robotů a získejte od nich Shock Blaster, což je vaše první zbraň. Není sice moc účinná, ale má velký rozptyl a na menší vzdálenost své protivníky určitě neminete. Pomocí této zbraně se prostřílejte až k budově, před kterou bojuje skupinka robotů s nepřátelským vznášedlem. Zde získáte druhou zbraň, kterou je Nitro Launcher. Jde o velmi účinný granátomet, který zničí vznášedlo v budově jediným zásahem.

Před budovou si pak můžete doplnit zdraví (to najdete v bedně s modrými světýlky) a munici (munici do náhodně vybrané zbraně najdete v bedně s písmenem G). Také nezapomeňte rozbít všechny bedny plné šroubů. Ty totiž ve hře slouží jako základní měna a bez nich můžete zapomenout na nákup nových účinnějších zbraní. Pokračujte do jeskyně a dírou v podlaze seskočte do tunelu, který vede do velké haly s protivníkem uprostřed. Sledujte mapu a probojujte se až k velkému otazníku, který vždy označuje váš cíl.

Transportní loď vás přepraví do další části planety. Zde vás čeká na poměrně malém prostoru souboj s několika vlnami protivníků. Až všechny zlikvidujete, tak se otevřou dveře vedoucí k hradbě, za kterou poletuje nepřátelské vznášedlo. Schovejte se za zídku na hradbě a ve skoku vystřelte na vznášedlo 2 granáty. Pak se na pravém konci hradby objeví můstek a vy můžete ukončit návštěvu první planety.

Planeta Florana

Hned na začátku můžete poprvé navštívit virtuální obchod se zbraněmi. Doporučujeme vám zakoupit si v něm velmi účinný kanón N60, na který ale nemusíte mít zatím našetřeno dost šroubů. Přeskákejte tedy přes sérii plošinek k nedaleké budově, před kterou najdete zvláštní zelenou bednu se symbolem šroubu. Po jejím rozbití získáte po omezenou dobu ze všech beden dvojnásobek šroubů. To si můžete vzápětí vyzkoušet, protože uvnitř budovy najdete skladiště plné beden. Pokud se vám podaří nasbírat dostatek šroubů, tak se vraťte k obchodníkovi a zakupte si zmiňovaný kanón N60.

Pokračujte k první velké budově. Před ní narazíte na několik domorodců a velkou nestvůru, která se vynoří z vody. Dělejte úkroky a nepřestávejte do ní střílet. Pak pokračujte do budovy, kde narazíte na prvního domorodce vyzbrojeného bumerangem. Také zde je základní taktikou stále dělat úkroky. Díky tomu vás bumerang pokaždé bezpečně mine. Pokračujte doleva a díky vysokému skoku (skrčte se a zároveň vyskočte) se dostanete na plošinku, po které musíte pokračovat směrem doprava. Zde odrazte několik vln domorodců, kteří do budovy proskočí oknem.

Po žebříku vpravo se dostanete do malé místnosti. Na plošince za virtuálním obchodem otočte kameru a podívejte se směrem pod sebe. Tam je totiž ukryta místnost, ve které najdete Titanium Bolt 1. Seberte ho a probojujte se ke druhé velké budově. Před ní najdete mimo jiné bednu se symbolem ohně. Jejím rozbitím aktivujete časově omezený Inferno Mode, ve kterém je váš klíč mnohem účinnější a Ratchet je nezranitelný. Díky tomu můžete snadno porazit všechny domorodce v bodově.

Za spuštěným mostem najdete úzkou šachtu, ve které se můžete odrážet od bočních stěn. Využijete toho a skákáním ze strany na stranu vyskákejte až na žebřík vpravo. Z něj přeskočte na protější stranu (tedy doleva) a pokračujte do rohové místnosti. Vyběhněte na římsu přímo před vámi a po vnější stěně přeskákejte do další rohové místnosti, ve které najdete Ratchet Trophy. Vraťte se k posledně zmiňovanému žebříku a pokračujte do rohové místnosti, ve které vidíte natažené lano. Skočte na něj a sjeďte na kruhovou plošinku. Až zlikvidujete 2 nestvůry koukající z vody, tak můžete pokračovat dál. Probijte se až na další kruhovou plošinku, kde začne po krátké animaci Path of Death.

Před vámi je překážková dráha, na které narazíte na několik typů překážek. Tou první jsou plošinky, které se pod vámi propadnou. Ihned po dopadu tedy musíte skočit na další plošinku. Dále zde narazíte na valící se kameny, mezi kterými musíte prokličkovat. Za nimi se poprvé setkáte s plošinkou plivající oheň. Ještě než na ni skočíte, tak se podívejte doprava. Uvidíte jeskyni, do které se dostanete dvojitým skokem. Až seberete Titanium Bolt 2, tak se vraťte zpět k plošince, na kterou musíte skočit ve chvíli, kdy zhasnou její plameny. Dál se vše jen opakuje. Na konci úrovně vás pak čeká souboj s kapitánem Qwarkem. Stačí dávat si pozor na jeho bumerang (přeskakujte ho) a držet si dostatečný odstup. Bedny s municí se budou stále obnovovat, takže váš úspěch záleží spíše na vaší schopnosti přežít.

Stay Squeaky Clean - Tento první Skill Point ve hře získáte v případě, že absolvujete Path of Death bez zranění.

Vesmírná loď Phoenix

Čeká vás první návštěva na vesmírné lodi Phoenix. Na tu se budete v průběhu hry často vracet, protože se stane vaší hlavní základnou. Kromě svého pokoje s herním automatem VG9000 zde najdete také obchodníka se zbraněmi a obchodníka s pancířem. Vaše první kroky ale povedou do pokoje, který je na obrazovce označen otazníkem. Kousek od něj najdete místnost, ve které si můžete vyzkoušet virtuální simulátor (zkuste si v něm vybojovat nějaké ty šrouby). Dalším místem, které musíte navštívit, je velitelský můstek. Na něm se setkáte s kapitánkou lodi, která se jmenuje Sasha. Nakonec musíte opět doběhnout do své lodi a pokračovat na planetu Marcadia.

Pokud se věnujete sbírání titanových šroubů a Skill Pointů, tak se budete muset na palubě lodi Phoenix pořádně snažit. První Titanium Bolt získáte za absolvování poslední zkoušky (Nerves of Titanium) ve virtuálním simulátoru. Dalších pět titanových šroubů získáte při hraní jednotlivých příběhů kapitána Qwarka. Každý z nich bude odměnou za to, že v jednom z dílů Vid-Comic najdete všech 100 mincí. Poslední Titanium Bolt získáte až po návratu z planety Tyhrranosis za absolvování nové zkoušky ve virtuálním simulátoru (VR Gadget Training).

Strive for Arcade Perfection - Musíte najít a posbírat všechny mince v pěti dílech Qwarkova příběhu.

Beat Helga's Best Time - Ve virtuálním simulátoru absolvujte zkoušku VR Gadget Training v čase lepším než 0:50.

Turn Up the Heat - Kupte si pancíř Infernox Armor. Ten se ale v nabídce objeví až po prvním dohrání hry (stojí 1.000.000 šroubů).

Monkeying Around - Až se na velitelském můstku objeví opičák Skrunch, tak ho dvakrát udeřte svým klíčem.

Set a New Record for Qwark - Ve hře je celkem 5 těchto Skill Pointů. Každý z nich získáte za překonání časového rekordu v jednom dílu Qwarkova příběhu.

Planeta Marcadia

Dostáváte se na planetu napadenou početnou armádou Tyhrranoidů. Nejprve se budete muset probojovat na velké nádvoří, které je protivníky přímo zamořeno. Využijte několika velkých kamenných bloků jako krytu a před bojem nezapomeňte rozbít bonusovou bednu. Až se probijete do haly za nádvořím, tak se připravte na odražení nepřátelského výsadku. Z transportních lodí totiž přímo před vás vyskáče početná jednotka protivníků. Až bude na začátku velké haly klid, tak doběhněte do jejího pravého vzdálenějšího rohu. Najdete zde stěny, po kterých můžete vyskákat až do chodby vedoucí podél haly. Na jejím konci seberete Titanium Bolt 1.

Pokračujte dál a probojujte se až k místu označenému otazníkem. Pomozte několika robotům pobít poslední protivníky a vyběhněte do transportní lodi. Po krátkém přesunu se připravte na sérii 5 nebezpečných misí. První z nich se jmenuje Secure the Area a budete v ní muset pobít všechny protivníky, kteří se objeví na scéně. V Air Assault je vaším úkolem krýt 4 spojenecké roboty (alespoň 1 musí přežít). Ve třetí misi nazvané Turret Command musíte pomocí děla zničit všechny nepřátelské transportní lodi. V misi Under the Gun pak budete muset 2 minuty krýt dvojici opravářů, kteří opravují laserové dělo. Nakonec vás čeká mise Hit n' Run, ve které musíte postupně aktivovat všechna protiletadlová děla (na radaru jsou označena zeleně). Aktivujete je tak, že na jejich šrouby použijete svůj klíč a budete běhat kolem ve směru hodinových ručiček.

Po splnění všech 5 misí se hra přesouvá do střediska protiletadlové ochrany. Ihned po svém příletu získáte Refractor, což je velmi důležitý vynález. Pomocí něj totiž můžete měnit dráhu laserových paprsků. Na tomto principu je v následující části založeno několik lehce logických problémů.

V každé místnosti narazíte na rudý laserový paprsek. V první místnosti ho stačí pomocí Refractoru nasměrovat na modře zářící přijímač (s Refractorem v ruce vejděte do paprsku a z vlastního pohledu ho nasměrujte na cíl). V dalších místnostech narazíte mimo jiné na šrouby čouhající z podlahy. Těmi přesuňte do krajní polohy zrcadla, která vám pomohou dostat paprsek k přijímači.

Za mostem aktivovaným pomocí paprsku vás čeká další novinka. Vyskočte na podstavec s paprskem, který musíte nasměrovat na podlahu směrem od mostu. Pomocí paprsku pak naveďte mechanického pavouka k symbolu pavouka na stěně vpravo (pavouk bude paprsek jednoduše následovat). V další chodbě si všimněte zavřených dveří vpravo. Pokračujte dál a použitím zrcadla rozdvojujícího laser si otevřete další dvoje dveře. V této fázi bohužel poprvé narážíte na situaci, kdy se pro Titanium Bolt nedostanete bez vynálezu, který zatím nemáte.

Potřebujete totiž Gravity Boots, které získáte později. S nimi se pak vraťte do druhé místnosti se zrcadlem rozdvojujícím laser a po zvláštní stěně nalevo od vchodu vylezte na terasu, kde musíte laserový paprsek nasměrovat do otvoru ve stěně (paprsek se na terase objeví až po otevření dveří vedoucích z místnosti). Pak se vraťte do chodby s dveřmi a opět pomocí Gravity Boots vylezte pod strop, kde musíte laser nasměrovat do přijímače na nedaleké stěně. Tím si otevřete dveře, za kterými najdete Titanium Bolt 2. Pokračujte směrem k otazníku a těsně před ním najdete další stěnu, na které můžete použít Gravity Boots. Pod stropem pak najdete Titanium Bolt 3. Po rozhovoru s Alem použijte teleport a vraťte se ke své lodi.

Reflect on How to Score - Tento Skill Point získáte za likvidaci 25 protivníků pomocí laseru (samozřejmě k tomu budete muset využít Refractor).

Annihilation Nation

Před zpřístupněním této planety budete muset podruhé navštívit vesmírnou loď Phoenix, na které si ve svém pokoji zahrajete první díl Qwarkova příběhu. Ten je pojat jako klasická 2D plošinovka, ve které můžete získat Skill Pointy i titanové šrouby. Hlavní je ale pokaždé najít zelený symbol, který vám zvětší ukazatel zdraví. V dalších dílech se vám totiž bude více zdraví opravdu hodit. Po odehrání prvního dílu doběhněte ke své lodi a doleťte na nově přístupnou planetu, na které se pořádají šílené hry zaváněj ící smrtí soutěžících.

Po přistání budete muset nejprve absolvovat první variantu překážkové dráhy. Čeká vás nejen přeskakování po propadajících se plošinkách, ale také souboj s roboty. Za první místností, ve které vám šipka ukáže směrem doleva budete muset přeskákat po několika plošinkách až k robotovi, který je vyzbrojen zvláštním modrým paprskem. Nad jeho hlavou vidíte plošinku, na které se leskne Titanium Bolt 1. Ze schodů vlevo k němu snadno vyskočíte. Dokončete šílenou překážkovou dráhu (na jejím konci získáte druhý díl Qwarkova příběhu) a dostanete se do kruhové arény, ve které se postavíte celkem 10 vlnám vraždících robotů. Pokud všechny vlny přežijte, tak získáte hlavní cenu, kterou je Tyhrra-Guise. Tento podivný přístroj vám umožní změnit se v Tyhrranoida.

Nyní můžete planetu klidně opustit, protože příběh pokračuje na palubě lodi Phoenix. Pokud si ale chcete vydělat nějaké ty šrouby, tak vám doporučujeme absolvovat všechny zbývající překážkové trati a souboje. Trénink se navíc vyplatí i z toho důvodu, že se v budoucnosti na tuto planetu ještě vrátíte. V jedné z nových překážkových tratích (Maze of Blaze) pak můžete sebrat Titanium Bolt 2. Až projdete druhou místností se šipkou, tak vyskočte na plošinku na levé straně mostu. Na malé plošince visící v prostoru pak uvidíte zmiňovaný šroub.

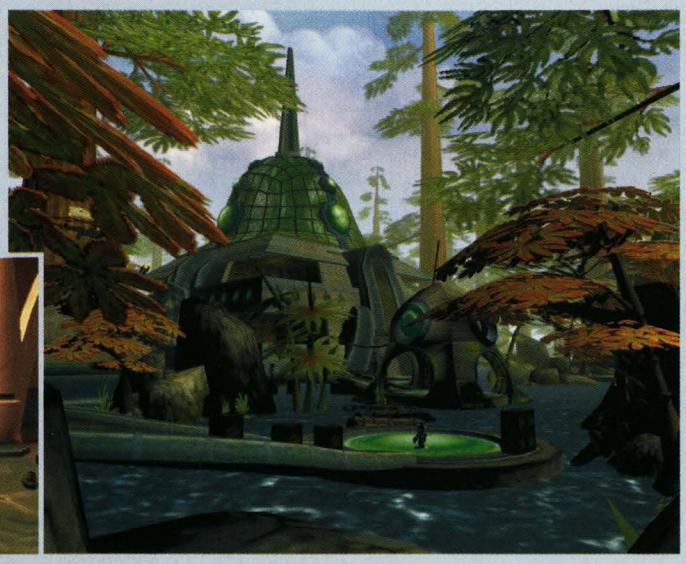
Bash the Bug - V souboji nazvaném Scorpio musíte stejnojmenného protivníka porazit jen pomocí svého kliče. Doporučujeme vám dostat se mu za záda, protože tak uniknete jeho zbraním.

Be an Eight Time Champ - Tento Skill Point získáte po absolvování všech 8 překážkových drah, které se na planetě postupně objeví.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Ovládání kamery/míření
Křížek » Skákání
Kolečko » Střelba
Čtvereček » Úder klíčem
Trojúhelník » Přepínání zbraní
R1 » Skrčení
R2 » Úkroky doprava
R3 » Mapa
L1 » Pohled z vlastních očí
L2 » Úkroky doleva
L3 » Zobrazení zdraví
SELECT » Mapa



Flee Flawlessly - Tentokrát musíte libovolnou překážkovou dráhu absolvovat bez jediného zranění.

Lights, Camera, Action - Musíte zničit všechny létající kamery při absolvování libovolné překážkové dráhy.

Planeta Aquatos

Po příletu sjeďte výtahem do podzemí, kde už na vás čeká Skidd. Ten se k vám připojí, protože budete potřebovat jeho Hacker. Pokračujte do zatopené chodby a připravte se na boj se slizem, který se po zásahu rozdělí na několik menších protivníků. Na jejich likvidaci vám doporučujeme použít zbraň s účinkem na větší plochu (Nitro Launcher nebo Shock Blaster). Na konci chodby zjistíte, že Skidd se pokaždé zastaví u dveří, které se otevírají nedaleko umístěným tlačítkem. Tentokrát je tlačítko umístěno přede dveřmi, ale v budoucnosti tomu tak vždy nebude.

Pokračujte dál a probojujte se až do chodby, ve které vám Skidd pomocí svého Hackeru vysune spojovací most. Přeběhněte ho a v místnosti za mostem si všimněte dveří vlevo. Dveře se bohužel otevírají pomocí Hackeru, který zatím nemáte. Až ho ale získáte, tak se sem vraťte, protože za dveřmi je schován Titanium Bolt 1. Pokračujte dál a po chvilce se dostanete ke kruhovému bazénu. Skočte do vody a proplavte do dalšího bazénu. Až vylezete z vody, tak se úzkým tunelem plným slizáků (z toho největšího vypadne zelený krystal) probojujte do chodby, kde opět Skiddovi otevřete dveře. On vám za odměnu vysune další most. Tentokrát ale nejprve seskočte pod most a doběhněte si pro Titanium Bolt 2. Pak se vraťte k žebříku a dál pokračujte po mostě.

Probojujte se ke druhému bazénu, ve kterém vás čeká podvodní část úrovně. Hned na začátku zatopené jeskyně se pořádně rozhlédněte, protože v jednom z výklenků najdete Titanium Bolt 3. Pak prokličkujte mezi minami a po boji s dalšími slizáky pokračujte spolu se Skiddem až k malému výtahu, kterým sjedete do kruhové haly. V ní najdete obchůdek Slima Cognita, který vám nabídne pár zbraní z předchozího dílu (pokud máte na své kartě uloženou pozici, tak dostanete jednu zbraň gratis). Po Skiddově útěku dojeďte miniponorkou do hlavní části základny. Zde se Ratchet a Clank poprvé ve hře rozdělí.

Jako Clank doběhněte k tlačítku, nad kterým poletuje strážní robot. Vyhněte se jeho světlu a až šlápnete na tlačítko, tak rychle proběhněte dočasně deaktivovaným silovým polem. Za ním najdete pistoli střílející banány a opici. Vystřelte banán na tlačítko na druhé straně propasti. Opice si doběhne pro banán a vysune vám most. Před další místností na vás čeká strážní robot. Vystřelte banán do jeho světla a až opice odláká jeho pozornost, tak proběhněte na druhou stranu místnosti.

Dál budete pokračovat jako Ratchet přestrojený za Tyhrranoida. Doběhněte k silovému poli a oslovte protivníka za ním. Pak budete muset mačkat tlačítka odpovídající těm, která se objevují v dolní části obrazovky (samozřejmě je musíte zmáčknout ve chvíli, kdy je symbol tlačítka v označeném poli). U dalšího silového pole se začnou objevovat tlačítka, která musíte chvilku podržet (jejich symbol je delší). Nakonec se dostanete k protivníkovi, který stojí u výsuvného mostu. Při komunikaci s ním se poprvé mezi symboly objeví šipky. Použijte pohyb analogem nebo směrové šipky.

Opět se vracíte do role Clanka. Přeskákejte rotující lasery a doběhněte k silovému poli. Střelte banán na tlačítko za sebou a proběhněte do chodby s větrákem. V malé místnosti vpravo se k vám přidá čtveřice malých robotků. Doběhněte s nimi k větráku a dejte jim příkaz ATTACK. V další místnosti opět použijte opici na odlákání strážního robota a doběhněte až k výtahu. Až na něm budete stát i se všemi 4 robotky, tak střelte banán na nedaleké tlačítko. Až vyjedete nahoru, tak dejte robotkům příkaz ENTER a oni vejdou do malého přístroje s číslem 4 (číslo vyjadřuje, kolik robotků potřebujete na jeho aktivaci).

Až proběhnete deaktivovaným silovým polem, tak vás čeká poslední část, ve které budete vystupovat jako Tyhrranoid. Přeskočte trojici laserů a po zmáčknutí tlačítka s kroužícími lasery rychle proběhněte dalším silovým polem. Ukecejte protivníky za silovým polem a u mostu. Tak se dostanete do kanceláře doktora Nefariouse. Bohužel ho nezastihnete, takže musíte pokračovat do smrduté kanalizace, která je překvapivě rozsáhlá.

Doplavte až k instalatérovi, který vám za každý Sewer Crystal (to jsou ty zelené krystaly, které vypadávají z velkých slizáků) dá 2000 šroubů. V kanalizaci jich najdete celkem 101, což je výzva hodná alespoň trochy snažení (kromě šroubů si zde můžete také výrazně vylepšit své zbraně). A mimo to zde najdete 2 titanové šrouby. Pro ty se ale budete muset vrátit až v pozdější fázi hry, protože budete potřebovat Gravity Boots. Titanium Bolt 4 najdete zhruba uprostřed druhého patra kanalizace. U hlavní šachty vylezte až na nejvyšší můstek a porozhlédněte se po zelených koulích, na které musíte použít Hypershot. Titanium Bolt 5 pak najdete v severní části druhého patra kanalizace. Je v chodbě, která na mapě spojuje západní a východní část sítě kanálů.

Search for Sunken Treasure - Ve dvou zatopených jeskyních na začátku planety zničte všechny bedny.

Hit the Motherload - Posbírejte všech 101 zelených krystalů. Pokud máte problémy s jejich hledáním, tak se na Aquatos vraťte po získání Map-O-Matic, který vám ukáže polohu zbývajících krystalů.

Planeta Tyhrranosis

Na této planetě jste vrženi rovnou do boje. Hned po výsadku (pozor na červeně zářící rakety, které jsou naváděné přímo na vás) se budete muset prostřílet do třetí velké haly, ve které najdete 2 generátory silového pole (nemůžeme si pomoci, ale vypadají jako ňadra). Po zničení obou generátorů se dostanete na velkou planinu, která zabírá většinu úrovně. Až si u virtuálního obchodníka doplníte munici, tak nastupte do vozidla, pomocí kterého můžete přeskočit přes rozbitý most. Za mostem se podívejte na mapu, na které vidíte 4 otazníky. Každý z nich označuje jeden generátor, který napájí velké laserové dělo. Nejprve se vydejte ke generátoru napravo za mostem. Za budovou s generátorem najdete Titanium Bolt 1.

Po zničení generátoru pokračujte do severovýchodního rohu planiny. Zde musíte vystoupit ze svého vozidla a dál pokračovat po svých. Vyskákejte na plošinu, nad kterou se tyčí 2 skalní věže. Na každé z nich je umístěn jeden protivník. Až je zabijete, použijte výskok z dřepu a vyskočte na pravou skalní věž (vyskočte z kamenů, které tvoří její základnu). Nahoře totiž najdete Al Trophy. Pokračujte dál (využijte stěny, od kterých se můžete odrážet) a prostřílejte se až k dělu s generátorem. Podobným způsobem zničte také dělo v jihozápadním rohu planiny. Nakonec si nechte severozápadní dělo. K němu se dostanete dlouhou zelenou jeskyní. Před její polovinou sledujte stěnu vlevo a nepřehlédněte zelené koule, na které musíte použít Hypershot (při první návštěvě planety ho ještě nemáte). Touto cestou se dostanete až k Titanium Bolt 2.

Pokračujte v cestě k poslednímu dělu. Po jeho zničení je v krátké animaci zničena brána vedoucí do hlavní základny Tyhrranoidů. Použijte výtah a po krátké animaci vás čeká souboj s obrovským tyhrranoidem. Souboj je naštěstí velmi jednoduchý. Stačí držet si dostatečný odstup od vašeho protivníka a když se zavěsí na strop, tak začněte přeskakovat jeho střely. Až mu uberete polovinu života, tak vás čeká útěk do druhé jeskyně. Nelekejte se netradičního pohledu. Prostě utíkejte a těsně před dopadem každé rakety vyskočte. Ve druhé jeskyni pak dokončete souboj. Po oslavné animaci můžete absolvovat nepovinné boje, ve kterých pomůžete spojencům dobýt ostrov Kavu.

Be a Sharpshooter - Pro získání tohoto Skill Pointu budete potřebovat Flux Rifle (klasická odstřelovačka). Pomocí ní musíte sestřelit nejméně 10 tyhrranoidů z jejich strážních věží.

Planeta Daxx

Před návštěvou této planety budete muset absolvovat výcvik na virtuálním simulátoru. Zvolte si VR Gadget Training, ve kterém se

naučíte používat Hypershot a Hacker. Pomocí Hypershotu se můžete přitáhnout k zeleně zářícím koulím, nebo můžete aktivovat zelené plošinky. Hacker slouží k otvírání elektronicky zajištěných dveří (◎ střílejte červené výboje a ▣ sbírejte ty zelené). Po tréninku oba vynálezy získáte a vzápětí je dostanete šanci vyzkoušet. Až přiletíte na planetu Daxx, tak se podívejte směrem k továrně a pokračujte podél vody směrem doleva. Po plošinkách plných rudého hmyzu a velkých robotů se budete muset probojovat až do budovy, ve které najdete Charge Boots (díky dvojitému zmáčknutí R2 můžete rychle poletovat těsně nad zemí). Na pravé části ochozu za budovou najdete Plumber Trophy.

Nyní se pomocí Hypershotu dostaňte ke druhému virtuálnímu obchodníkovi. Zde si můžete vybrat další směr svého postupu. My se vydáme nejprve doleva. Před vámi je členitá cesta plná protivníků. Prostřílejte se až k velké kruhové budově, na jejíž otevření budete muset použít Hacker. V kruhové místnosti uvnitř si všimněte zavřených dveří vlevo. Pak se prostřílejte do velké obdélníkové místnosti, ve které musíte postřílet velmi početnou skupinku nepřátel. Pak vyskočte do výklenku naproti vchodu a zmáčkněte tlačítko na podlaze. Použijte Charge Boots a rychle doleťte zpět do kruhové místnosti, kde se otevřely námi zmiňované dveře. Pokud budete dost rychlí, tak dveřmi proběhnete na dlouhý ochoz, po kterém se musíte probojovat pro Titanium Bolt 1.

Vraťte se zpět do místnosti s tlačítkem a další dlouhou halou se probojujte až ke vchodu do kontrolní místnosti. Použijte Hacker a po animaci s velkým terminálem se můžete teleportovat zpět ke své lodi. Nyní si budete muset proběhnout trasu, která vede od druhého virtuálního obchodníka směrem doprava. Čeká vás hlavně využití Hypershotu, protože před vámi je hodně záchytných koulí a složených plošinek. Při postupu směrem k místnosti označené na mapě narazíte na podivnou loď střílející naváděné rakety. Po úsecích tvořených šestiúhelníky vždy proběhněte co nejrychleji, protože loď zatím nemůžete zničit.

Souboj s tajemnou lodí vás čeká až těsně před místností s otazníkem. Během souboje použijte uskakování do strany a dejte si při tom pozor, abyste nespadli z plošinky do moře (pokud máte s lodí zdánlivě neřešitelné problémy, tak se budete muset věnovat vylepšování svých zbraní). Po úspěšném absolvování souboje se pomocí Hypershotu dostanete do místnosti, kde vám Clank přehraje videoklip Courtney Gears. Po jeho shlédnutí vyběhněte na terasu s taxíkem. Před jeho použitím se ale podívejte doprava. Před vámi je několik záchytných bodů a plošinek, po kterých se dostanete pro Titanium Bolt 2. Teprve pak použijte taxík, který vás doveze zpět k vaší lodi.

Bugs to Birds - Tentokrát budete potřebovat Quack-O-Ray. Pomocí něj totiž musíte přeměnit 15 červených létajících brouků na kachny.

Měsíce Obani Gemini

Před vámi je velmi netradiční zážitek. Měsíce Obani jsou totiž velmi malé, takže je můžete oběhnout během pár desítek vteřin. Na prvním měsíci se dostane po delší době ke slovu Refractor. Použijte ho na laserový paprsek, kterým si spustíte můstek vedoucí na povrch měsíce. Pak přichází na řadu hledání bonusového šroubu. Nejprve budete muset najít velkou černou plošinu (najdete ji v rozvětveném údolí), nad kterou vidíte zelený přístroj aktivovaný Hypershotem. Jakmile přístroj aktivujete, tak se vypne silové pole za nedalekým velkým lávovým jezerem (přes jezero vede cestička z kamenů). Použijte Charge Boots a co nejrychleji proleťte deaktivovaným silovým polem, ze kterým je normálně schován Titanium Bolt 1.

Nyní můžete dokončit svůj úkol. Podívejte se na mapu a najděte vznášející se plošinu, na které končí laserový paprsek. Pomocí průduchu vyskočte na plošinu pomocí Refractoru změňte dráhu laseru na nedaleko poletující satelit. Touto metodou dostaňte laser až na satelit, který se vznáší nad plošinou zakrytou silovým polem. Z této plošiny se teleportujte na druhý měsíc, který se jmenuje Polux. Běžte směrem doleva a za můstkem se probojujte k průduchu. Až pomocí něj vyskočíte do výšky, tak se rozhlédněte po skalní římse, na které leží Titanium Bolt 2. Až ho seberete, tak pokračujte v dalším postupu. Vždy hledejte průduchy, které vás dostanou na další plošinu. Z té poslední se po rozhovoru se Skiddem teleportujte zpět ke své lodi.

Get to the Belt - Použijte mapu a najděte nejvyšší vznášející se plošinu. Dostaňte se na ní a z plošiny pak přeskočte na jeden z asteroidů, které tvoří prstenec obklopující měsíc.

Studio Holostar

Kvůli zjištění polohy filmového studia Holostar budete muset znovu zaletět na planetu Annihilation Nation. Tam se vám totiž po absolvování planety Daxx objeví nová překážková dráha, na jejímž konci na vás čeká Courtney Gears. Po setkání s ní můžete konečně navštívit studio, ve kterém čeká Clanka natáčení nové epizody seriálu Agent Clank. Nejprve zlikvidujte všechny roboty v baru a pak rozbijte ovládací panel před východem. Tím vypnete lasery a můžete pokračovat až do místnosti, ve které na vás čeká opičák Skrunch.

Naskočte na výtah a vystřelte banán na nedaleké tlačítko. Až vyjedete nahoru, tak se k vám přidá čtveřice robotků. Vraťte se s nimi k výtahu a šlápnutím na tlačítko vyvezte nahoru opičáka. Pokračujte k nedaleké propasti a vystřelte banán na tlačítko umístěné na druhé straně. Opičák aktivuje výsuvný most a vy můžete pokračovat k ovládacímu panelu, který musíte rozbít (robotci nemohou přeskočit laser na mostě). Nakonec dejte robotkům příkaz ENTER a probojujte se do temné místnosti. Následuje souboj obřího Clanka s Terror of Talos. Souboj bude několikrát přerušen nekonečnými útoky ninjů.

Po úspěšném absolvování souboje budete pokračovat jako Ratchet. Postřílejte všechny protivníky v uličce a dvěma ateliéry se probojujte do další uličky. Zde opět nejprve zlikvidujte nepřátelský odpor a pak se porozhlédněte po terminálu, na který musíte použít Hacker. Až vyjedete přivolaným výtahem nahoru, tak vyskočte na ochoz nalevo nad výtahem. Na ochozu totiž leží Clank Trophy. Až jí seberete, tak seskočte do studia představujícího bar. Postřílejte všechny protivníky a pak vyskákejte nad hlediště vedle vchodu pro Titanium Bolt 1. Nyní vás čeká poměrně obtížný úsek, ve kterém narazíte na těžký odpor nepřátel. Rozhodně ale nemáte kde za-

bloudit, takže se nakonec určitě i bez našich rad probojujete ke své lodi.

Zde vás musíme upozornit na kovovou stěnu, po které můžete s Gravity Boots vyběhnout do místnosti s velkým kruhovým otvorem uprostřed. Prostřílejte se do tohoto tunelu, kterým seběhnete do chodby se dvěma spirálovými kovovými pásy. Nejprve postřílejte všechny protivníky a pak zhruba uprostřed spirálového pásu dostupného ze země spadněte na druhý pás. Po něm se dostanete až do výklenku s Titanium Bolt 2. Spadněte na podlahu a pokračujte na pás, který vede po stěně kolmo vzhůru a po chvilce zatáčí doprava. Po něm doběhnete do haly s vysokým sloupem. Vyhněte se padajícím protivníkům a na vrcholu sloupu seberte Titanium Bolt 3.

Feeling Lucky? - Kousek po začátku úrovně se dostanete do haly plné herních automatů. Hrajte na nich tak dlouho, dokud se vám nepodaří vyhrát Jackpot.

Blackwater

Město je napadeno armádou tyhrranoidů a vašim úkolem je pomoci jeho obráncům. V první části budete muset hned po výsadku začít odrážet jednu vlnu útočníků za druhou. Ve druhé části se vaši spojenci posunou k mostu, který je bráněn silovým polem. Drtivá většina protivníků na vás zaútočí právě přes most. Dávejte si ale také pozor na transportní lodi, které vám vysadí pár jednotek tyhrranoidů do zad. V poslední části budete muset začít útočit. Seběhněte na malé prostranství bráněné několika roboty a až všechny postřílíte, tak zničte 2 velké obranné věže. Pak se k vám připojí spojenečtí roboti a vy budete muset odolat náporu nepřátelských létajících talířů, které budou podporovat výsadky robotů.

Bash the Party - V průběhu jediné části úrovně budete muset pobít nejméně 20 protivníků svým klíčem.

Měsíc Obani Draco

Když se podíváte na mapu, tak vám bude jasné, že je před vámi velmi lineární úroveň. Je téměř celá tvořena dlouhým tunelem, ve kterém pořádně protáhnete své Gravity Boots. V některých částech tunelu budete muset po klikatých plátech kovu rychle proběhnout úseky, které jsou chvilkami zaplavené. V částech s výboji běžícími proti vám musíte najít kovové pláty, po kterých můžete mezi výboji doběhnout na druhou stranu. Až se dostanete na konec tunelu, tak vás čeká souboj s Courtney Gears. Nejprve zlikvidujte všechny její točící se tanečnice a pak najděte Courtney, která se teleportuje z jedné klece do druhé. Pokud máte dostatečně vylepšené zbraně, tak by pro vás neměl být tento souboj příliš těžký.

Vesmírný přístav Zeldrin

Po přistání na Zeldrinu se nenechte zlákat otazníkem, který najdete na mapě nedaleko vaší lodi. Místo toho se začněte probíjet dlouhou chodbou, ve které vás čeká několik početných skupinek protivníků. Na konci chodby se vám automaticky otevřou dveře vedoucí do hangáru. Zlikvidujte všechny protivníky a pak vyskákejte do vyšší části hangáru, kde vidíte po stranách 2 červené lodi. Rozbijte loď vpravo a za ní se objeví tajná skrýš obsahující mimo jiné Titanium Bolt 1. Použijte Hypershot a pokračujte dál.

Po chvilce se probojujte do obrovské haly, ve které určitě nepřehlédnete dva velké rotující válce po stranách. Až zlikvidujete všechny protivníky, tak vyskákejte po bednách na ochoz za levým válcem. Když se podíváte na druhou stranu haly, tak uvidíte výklenek, ve kterém na vás čeká Titanium Bolt 2. Použijte dlouhý skok a seberte ho. Nyní se budete muset probojovat k místu, které je na mapě označené otazníkem. Na kruhové plošince zde najdete Bolt Grabber V2, který vám umožní přitahovat šrouby z větší vzdálenosti než dosud.

Použijte teleport a přesuňte se zpět ke své lodi. Nyní můžete doběhnout ke kapitánu Qwarkovi, jehož loď najdete nedaleko od té vaší. Qwark vás doveze na palubu lodi zakotvené v přístavu. Vaším úkolem bude probojovat se až na její můstek. Po krátké animaci budete muset absolvovat stejnou cestu v nepříjemném časovém limitu. Naštěstí nejde o limit tak přísný, abyste cestou nemohli zlikvidovat všechny protivníky, kteří se vám postaví do cesty.

Metropolis

Tuto úroveň si zpřístupníte tím, že na vesmírné lodi Phoenix dohrajete čtvrtý díl Qwarkova příběhu. Po přistání se nejprve probojujte do velké budovy, která stojí nedaleko vaší lodi. Až zlikvidujte všechny protivníky uvnitř, tak vyskočte na okno vlevo a rozbijte ho. Přeskočte do další budovy a přímo naproti vám uvidíte kouli určenou pro Hypershot. Díky kouli se můžete zhoupnout do třetí budovy, ve které najdete Titanium Bolt 1. Vraťte se zpět do první budovy a přes zatočený most se probojujte do další budovy. V té po likvidaci protivníků rozbijte okno napravo od vchodu a na balkóně seberte Skrunch Trophy. Vraťte se do budovy a až z ní vyběhnete, tak se vám představí Biobliterator. Tajná zbraň, která mění všechny živé bytosti na roboty.

Nyní se budete muset probojovat na druhý konec velké budovy se skleněným stropem. Až se dostanete na terasu za budovou, tak nejprve postřílejte všechny protivníky a pak se rozhlédněte kolem. Napravo od východu z budovy začíná šedivá římsa. Skočte na ní a doběhněte si za roh pro Titanium Bolt 2. Pak se vraťte na terasu a dál pokračujte po kovovém plátu na stěně. Probojujte se na terasu, na které musíte nejprve požít šroub čouhající ze země a pak přijde na řadu Refractor. Po správném nastavení paprsku můžete po vysunutém mostě doběhnout na poslední plošinu. Zde po dokoupení munice přeskočte na vlak stojící přímo před vámi. Vlak se rozjede a vás čeká souboj s Mega-Klunkem. Doporučujeme vám na něj použít Annihilator a Nitro Laucher, což by měly být vaše nejúčinnější zbraně.

Po souboji s Mega-Klunkem se vraťte taxíkem ke své lodi. Místo odletu ale běžte do transportní lodi, která vás doveze do napadené části města. Vaším úkolem bude absolvovat postupně 5 misí, ve kterých si zabojujete nejen jako Ratchet, ale také jako pilot vznášedla a střelec laserového kanónu. Kromě spousty šroubů vám bude odměnou také Titanium Bolt 3. Ten můžete velmi snadno sebrat v misi Tower Assault na jižní straně jihovýchodní věže. Po dokončení páté mise získáte Map-O-Matic, což je vynález, který vám na mapě zvýrazní skryté části úrovně.

2002 Was a Good Year in the City - Kolem Metropolis krouží velká šedá vzducholoď. Sestřelte jí pomocí Annihilatoru nebo Flux Rifle.

Planeta Zeldrin

Vaším dalším cílem bude vrak hvězdného křižníku na planetě Zeldrin. Po příletu si všimněte kovového plátu, který začíná před přídí vaší lodi. Pokud se po něm projdete, tak seberete Titanium Bolt. Před vámi je velmi obtížný úsek, ve kterém se vyplatí používat zbraně s účinkem na skupiny nepřátel. Vedle osvědčeného Nitro Launcheru byste měli být vybaveni alespoň lehce vylepšeným Rift Inducerem, který vytváří malé černé díry. Prostřílejte se až k mostu, před kterým vás čeká souboj s několika skupinami protivníků najednou. Všimněte si skalní římsy vpravo, na které se objeví dvojice protivníků. Až je zastřelíte, tak na římsu vyskočte a seberte Dr. Nefarious Trophy.

Pokračujte dál a poměrně členitým terénem se prostřílejte až k obrovskému vraku. Na velké sklaní plošině pod ním najdete kruhový výtah, který vás vyveze do trupu lodi. Ještě než ale výtah použijete, porozhlédněte se po zelené kouli, na kterou musíte použít Hypershot. Pak vyběhněte po kovovém pásu nahoru a po dalším použití Hypershotu se dostanete na plošinu, na které leží Nitro-Pack (tento vynález vám umožní udělat si extra zásoby zdraví, které použijte v situaci, kdy se vaše zdraví sníží na kritickou mez). Vraťte se ke zmiňovanému kruhovému výtahu a prostřílejte se k záchrannému modulu. Po animaci pokračujte dál v cestě na plošinu, ze které se po laně sklouznete ke své lodi.

Suck it Up - Pomocí Suck Cannon zastřelte nejméně 40 protivníků. Jako projektily vám doporučujeme použít malé létající robotky.

Aim High - Zastřelte 10 podivných ptáků, kteří poletují všude kolem. Jako zbraň vám doporučujeme použít osvědčenou Flux Rifle.

Planeta Aridia

Před vámi je další planeta, na které vás čeká jen přímočará akce. V první misi se budete muset prostřílet dlouhým tunelem na velké prostranství. Ve druhé misi nasednete

do vznášedla a budete muset odrazit útoky Tyhrranoidů, které budou přicházet ze všech stran. Ve třetí misi budete opět pokračovat jako Ratchet a vaším úkolem bude najít a zlikvidovat protivníky označené na radaru jako zelené tečky. Při tom můžete zalézt pod velký most v jižní části mapy. Jeho povrch je totiž kovový a najdete pod ním Titanium Bolt 1.

Ve čtvrté misi musíte aktivovat všechna protiletadlová děla. Při tom si dávejte hlavně pozor na raketomety, které byste měli likvidovat z maximální možné vzdálenosti. V poslední misi se musíte prostřílet tunelem k hlavní základně Tyhrranoidů. Jakmile vyjdete z tunelu, tak zahněte doprava a po kovovém povrchu vyběhněte na skalní římsu. Po skalách pak přeskákejte za základnu, kde najdete Titanium Bolt 2. Nakonec se vraťte před základnu a zničte obě kulovité střílny. Za odměnu pak dostanete Warp Pad, který vám umožní teleportovat se na krátké vzdálenosti.

Zap Back at Ya' - Zabijte 10 protivníků pomocí Refraktoru. Ten totiž může odrážet lasery velkých robotů.

Go for Hang Time - Rozjeďte své bojové vozidlo a vyskočte s ním do výšky. Vaším úkolem je udržet se ve vzduchu nejméně 2 vteřiny.

Asteroid Thran

Nejprve budete muset navštívit vesmírnou loď Phoenix, na které si zahrajete poslední díl příběhu kapitána Qwarka. Díky tomu odhalíte skutečnost, že má Qwark na asteroidu Thran svou tajnou základnu. Po vašem přistání jděte do ledové jeskyně vpravo. Na jejím konci pokračujte do kovového tunelu, kterým dojdete až na začátek kovového pásu. Po něm pokračujte dál a po přeskočení prvních 2 laserových paprsků se podívejte do vody pod sebou. Uvidíte plošinku, na které září Titanium Bolt. Seskočte z pásu a sneste se na plošinku. Po sebrání šroubu se teleportujte ke své lodi a opět se vydejte do ledové jeskyně. Na konci velmi dlouhého tunelu plného laserových pastí najdete skříňku, u které si můžete za 250.000 šroubů koupit PDA. Jde o velmi praktický vynález, díky kterému získáte přístup do obchodu z kterékoliv části úrovně.

Nyní se budete muset vydat na cestu ke Qwarkově úkrytu. Čeká vás velké množství robotů, kteří vypadají jako Qwark. Jsou velmi nepříjemní a mají neuvěřitelnou výdrž. Doporučujeme vám postupovat s maximální opatrností, protože roboti se pokaždé objeví v několika vlnách. Až se dostanete k výtahu s podivným symbolem, tak použijte Warp Pad. Jednoduše ho umístěte na symbol a vraťte se na tlačítko nedaleko od výtahu. Až vyjede výtah nahoru, tak aktivujte Warp Pad. Pokračujte v boji a před silovým polem, které je ovládané nedalekým tlačítkem, opět použijte Warp Pad. Nakonec se probojujete až před Qwarkův pokoj. Nalevo od něj je malá kulovitá místnost, ve které najdete Qwark Trophy.

Přibližte se k silovému pokoji před Qwarkovým pokojem a dál budete pokračovat jako Clank. Proběhněte mezi lasery do kruhové místnosti a ve 2 výklencích najdete 2 robotky (dejte jim příkaz FOLLOW). Nechte je zničit větrák a pak jim dejte příkaz ENTER. Nyní budete muset přeskákat několik nádrží po ledových krách. U východu z další kruhové místnosti pak najdete opičáka. Použijte ho na odlákání pozornosti dvojice strážních robotů a pak mu hoďte banán na tlačítko za propastí. Po výsuvném mostě přeběhněte do třetí kruhové místnosti, ve které budete muset najít 3 robotky, kteří vám pak deaktivují silové pole. Nyní můžete doběhnout k tlačítku, kterým si zpřístupníte Qwarkův pokoj. Po rozhovoru s ním doletíte ke své lodi a v ní pokračujte na vesmírnou loď Phoenix, která byla napadena.

Break the Dan - Vším cílem bude tentokrát zničit sněhuláka jménem Dan. Pokud máte Map-O-Matic, tak uvidíte na mapě zeleně vyznačenou soutěsku. Ta začíná v místě, kde přeskakujete malé jezírko po 2 ledových krách. Před jezírkem se podívejte doprava a soutěskou vyskákejte až k Danovi.

Planeta Koros

Před zjištěním polohy planety Koros se budete muset na palubě Phoenixu probít až na můstek. Není to jednoduché, pokud nemáte Rift Iducer. Ten je totiž na likvidování ninjů ideální. A ještě jedna rada. Až se dostanete k zavřeným dveřím, tak rozbijte bedny u stěny vlevo a do odkrytého přijímače nasměrujte pomocí Refractoru laser. Po rozhovoru na můstku můžete dojet ke své lodi a přesunout se na Koros. Zde budou vašimi hlavními protivníky malí robotci, kteří mají bohužel dost účinné zbraně. Opět jde o ideální krmivo pro černé díry.

Městem se prostřílejte až k hromadě černých beden, po kterých byste měli vyskákat na velké náměstí. Před pokračováním ke svému hlavnímu cíli ale z beden přeskočte na dům vlevo a rozbijte skleněnou kopuli. Za ní najdete Courtney Gears Trophy. Pak doběhněte na konec ochozu a za kovovým plotem byste měli vidět Titanium Bolt 1. Seskočte pro něj a pak vyskákejte po černých bednách na zmiňované náměstí. Po jeho vyčištění od všech protivníků zaběhněte za vzdálenější dům vlevo a po žebříku vyskákejte do jeho prvního patra. V domě totiž najdete Titanium Bolt 2. Nyní se budete muset probojovat až do řídícího střediska, ve kterém použije Clank obrovský iontový kanón na zničení Biobliteratoru.

You Break It, You Win It - Zničte všechny zničitelné předměty v základně za velkým náměstím (pokud máte Bolt Grabber V2, tak zkuste používat úder klíčem z výskoku).

Planeta Mylon

Na planetě Mylon je umístěna hlavní základna doktora Nefaria. A při jejím dobývání se pěkně zapotíte, protože vaši protivníci jsou vyzbrojeni těmi nejúčinnějšími zbraněmi. Navíc zde využijete prakticky všechny vynálezy, které jste za celou dobu posbírali. My se zastavíme u silového pole, kde si po dlouhé době popovídáte s Tyhrranoidem (pokud uděláte při rozhovoru chybu, tak se aktivují automatická děla). Až váš protivník aktivuje výtah a vy vyjedete nahoru, tak doběhněte na levý okraj chodby a seskočte na malou římsu, na které najdete Titanium Bolt. Dalším důležitým bodem je velké skladiště, ve kterém musíte použít Hacker. Kolem vás jsou velké nádrže se žebříky. Vylezte na jednu z nich a rozhlédněte se. Za první nádrží uvidíte Lawrence Trophy.

Až doběhnete k místnosti označené otazníkem, tak se děj hry přesune do pustiny, ve které vás čeká závěrečný souboj hry. V prvním kole se seznámíte se základními útoky vašeho protivníka. Vyhnout se klonům je velmi jednoduché. Pokud začne dr. Nefarious střílet rudé projektily, tak se vzdalte a zdálky do něj vystřílejte všechny své nejúčinnější zbraně. Nejnebezpečnější jsou modré projektily, které po dopadu vytvoří kruhovou vlnu. Naučte se odhadnout jejich rytmus a přeskákejte všechny vlny.

Po krátké animaci se budete muset probojovat do druhé arény, ve které se seznámíte se 2 novými útoky. Raketám i modrému paprsku se snadno vyhnete dostatečným pohybem. Pro váš úspěch je hlavní pořídit si PDA, díky kterému si můžete stále doplňovat zásoby munice do svých nejúčinnějších zbraní. Až svého protivníka porazíte, tak po krátké animaci rychle naskočte do vznášedla. Začněte kroužit kolem obrovského robota a průběžně měňte výšku a směr (důležitá je hlavně ta výška). Robot by vám neměl dát moc zabrat.

Spread Your Germs - Musíte nakazit 30 protivníků svým Infektorem.

Jakub Holý

Speciální trofeje

Titanium Collector Trophy
Tuto trofej získáte, když najdete všech 40 titanových šroubů.

Annihilation Nation Trophy
Vyhrajte všechny soutěže vypsané na planetě Annihilation Nation.

Friends of the Rangers Trophy
Dokončete všechny bojové mise, ve kterých pomáháte Space Rangers.

Skill Master Trophy
Získejte všech 30 Skill Pointů

Nano Finder
Musíte rozšířit svůj ukazatel zdraví až na 200 jednotek. To se vám povede jen při absolvování Challenge Mode po dokončení hry.

Omega Arsenal
V Challenge Mode si můžete své zbraně vylepšit na verzi označenou Omega. Pokud si takto vylepšíte všechny zbraně, získáte trofej Omega Arsenal.

Jak 3

K šílenostem, které vás v téhle hře čekají, by se vám mohl hodit náš podrobný průvodce.

INFO

■ VYDAVATEL: Sony ■ POČET HRÁČŮ: 1
■ VÝROBCE: Naughty Dog ■ RECENZE: PLAY 6 - 78%

Jak a Dexter jsou zpátky a vypadá to, že se vrátila i jejich stará forma.

1. SPARGUS

1.1 Complete Arena Training Course

Vaším prvním úkolem bude absolvovat menší překážkovou dráhu, která slouží jako tutorial. Naučíte se totiž používat několik základních pohybů, které se vám budou hodit. Prvních pár krystalů seberete velmi snadno. Stačí používat jednoduchý a dvojitý skok. Pak se ale dostanete k vysoké stěně, na kterou vyskočíte jen pomocí vysokého skoku (skrčte se a vyskočte). Dalším problémem je široká mezera, kterou přeskočíte jen díky dlouhému skoku (skočte z kotoulu). Posledním trikem bude útok ze skoku. Na velké plošince s chatrně vypadající stěnou použijte tento útok na velkou desku v podlaze. Po sesbírání všech krystalů přeskočte na výtah, který vás vyveze před krále.

1.2 Earn 1st War Amulet

Po krátké animaci vás čeká první boj. Budete totiž muset zlikvidovat celkem 20 protivníků, kteří se budou postupně objevovat v malé aréně. Použijte na ně Scatter Gun, který je herní obdobou brokovnice. Pokuste se střílet na protivníky z co nejmenší vzdálenosti, protože je tak zastřelíte jedinou ranou. Jakmile se objeví první náznaky stoupající lávy, tak vyskočte na jednu z vyvýšených plošinek. V průběhu boje by se měl naplnit váš ukazatel Dark Eco. Jako temný Jak pak pobijte zbývající protivníky holýma rukama. Po souboji vyskočte na výtah, který vás podruhé vyveze ke králi.

1.3 Catch Kanga-Rats

Nyní můžete opustit arénu. Přeskočte na jednu z plošinek, které vidíte po stranách trůnu a pak dojděte chodbou až k chlápkovi jménem Kleiver. Ten vám zadá vám první úkol, při kterém se proběhnete po okolí. Naskočte na malého dráčka u východu z arény a na radaru se vám objeví 6 kanga-rats. Vaším úkolem je všechny ty malé potvory pochytat. Jakmile se k některé z nich přiblížíte, tak jí začněte honit a pokuste se jí sežrat. Není to těžké, protože dosah dráčkových útoků je překvapivě velký.

1.4 Unlock Satellite

Po chycení poslední kanga-rat se na vašem radaru objeví nový symbol. Jakmile k němu doběhnete, tak se aktivuje rozhovor s mnichem jménem Seem. Po rozhovoru vás čeká akční minihra, ve které budete muset postupně likvidovat symboly přilétávající ze stran obrazovky. Ničte je ve chvíli, kdy se alespoň dotýkají pohybujících se kruhů. Své útoky načasujte podle směru, kterým se kruhy pohybují. Ne vždy totiž musíte zničit symboly v pořadí, v jakém se objeví na obrazovce.

1.5 Learn to Drive a Vehicle

Doběhněte k symbolu zdvižené pěsti, který označuje Kleivera. Po rozhovoru můžete poprvé nastoupit do Tough Puppy, což je nejpomalejší a nejhorší terénní vozidlo ve hře. Vaším úkolem bude seznámit se s jeho základními funkcemi. Po projetí prvního navigačního bodu budete muset na tom druhém zastavit. Pak se postupně naučíte dívat se za sebe, zatáčet smykem, skákat a skákat na místě (hra vám vždy naznačí, jaká tlačítka máte použít). A doporučujeme vám pečlivě si všechny funkce zapamatovat.

1.6 Beat Kleiver in Desert Race

Před vámi je krátký závod na 3 kola. Základem je sbírat všechny rudé krystaly, které vám umožňují použít turbo (zmáčkněte R2). První krystal leží na trati, ale ty další visí vysoko ve vzduchu. Pokud je chcete sebrat, tak použijte po nájezdu na terénní vlnu skok. Turbo ale používejte jen na široké pláni s vodou (Tough Puppy je totiž dost špatně ovladatelný kus šrotu).

1.7 Race for Artefacts

Po závodě dojeďte zpět do garáže, která je na vašem radaru označená symbolem pneumatiky. Král Damos vám dá za úkol posbírat v poušti všechny artefakty, které odkryla jedna z písečných bouří. Sbírání artefaktů proběhne jako závod s časem, při kterém vás bude obtěžovat skupinka nepřátelských vozidel. Trať je ale naštěstí velmi jednoduchá, takže byste neměli mít větší problémy. Stačí vhodně používat skákání, kterým si například usnadníte překonávání řeky.

1.8 Beat Monks in Leaper Race

Nedaleko garáže na vás čeká Seem, který touží po vašem temném krystalu. Po krátkém rozhovoru bude vaším úkolem vyhrát závod na dráčcích. Závod není těžký, protože máte proti ostatním lehkou rychlostní výhodu. Ta je sice vyvážena tím, že vás mohou mnohem snadno rozhodit, ale pokud jste dost šikovní, tak se brzy dostanete do vedení (pokud se blíží kontakt s jedním z protivníků, tak se ho pokuste přeskočit) a to už nepustíte. A ještě jedna rada na závěr. Sledujte úhel natočení brány, díky kterému poměrně přesně odhadnete polohu té následující.

1.9 Destroy Metal Head Beasts

Opět navštívte garáž, ve které vám Kleiver po rozhovoru zpřístupní Sand Shark. To je konečně pořádné terénní vozidlo, se kterým si můžete pěkně zařádit. Navíc je vyzbrojeno dvojicí kulometů, takže můžete začít bojovat s protivníky. To je ostatně také vaším dalším cílem. Vašimi protivníky ale nebudou terénní vozidla. Budete totiž muset zničit čtveřici Metal Heads. Jde o potvory podobné dinosaurům, které není jednoduché rozstřílet. Jejich nejúčinnější zbraní je hlava, takže na ně musíte útočit zezadu.

Jakmile se k některému z protivníků přiblížíte, tak se za něj zavěste. Vyhýbejte se jeho bombám (ty naštěstí nejsou příliš účinné) a pokuste se do něj vystřílet co nejvíce nábojů. Jakmile se začne protivník otáčet, tak ho obloukem objeďte (hlavně se za každou cenu vyhněte čelní srážce) a smykem se za něj opět zavěste. Tímto postupem byste měli všechny protivníky velmi rychle vyřídit (posledního musíte zabít nadvakrát). Pak se vraťte zpět do garáže.

1.10 Earn 2nd War Amulet

Výtahem vyjeďte do trůnního sálu krále Davase a během rozhovoru od něj získáte Wave Concussor. Po rozhovoru se vraťte zpět do města a doběhněte do arény, ve které vás čeká druhá bitka. Tu zahájíte tím, že rozbijete trojici beden, které leží uprostřed jedné z velkých plošin. Boj bude tentokrát probíhat na čtveřici velkých plošin a do lávy se bude potápět vždy jedna z nich. Jakmile tedy začne láva vřít, tak přeskočte na nějakou jinou plošinu. Hlavní ale bude opět zlikvidovat stanovený počet protivníků. První skupinku snadno zlikvidujete díky temné síle. Hra vám poradí, jak jí aktivovat a použít (Dark Bomb použijte až ve chvíli, kdy je kolem více protivníků). Dál to pak bude opět na vašich zbraních. Doporučujeme vám nechat na plošinu naskákat co nejvíce protivníků, které pak zlikvidujete jediným použitím Wave Concussoru. Po boji vyjeďte stejně jako minule ke královu trůnu.

1.11 Corral Wild Leapers

Běžte si do garáže promluvit s Kleiverem. Po rozhovoru naskočte do Sand Shark a vyrazte do pustiny. Vaším cílem jsou ruiny, ve kterých najdete ohradu určenou pro ulovené divoké dráčky. Vaším úkolem bude najít a chytit 3 dráčky. Máte je označené na radaru, takže najít jednoho z nich nebude problém. Jakmile se k němu ale přiblížíte, tak se dá na útěk. Pokuste se k němu co nejvíce přiblížit a Daxter na něj přeskočí. Nyní musíte na divokém dráčkovi doběhnout do ohrady, aniž byste do něčeho vrazili (musíte přeskakovat i nízké kaktusy). Až budou v ohradě všechny 3 úlovky, tak vám dá Kleiver za odměnu svůj Dune Hopper. Vyzkoušejte si jeho superskok a v jihovýchodním rohu mapy se vám poprvé objeví červený symbol kláštera.

1.12 Climb Monk Temple Tower

Do kláštera se dostanete, jedině pokud použijete Dune Hopper. Cesta je totiž tvořena malými ostrůvky, mezi kterými jsou bohužel dost široké propasti. Na jejich překonání potřebujete vedle rychlosti také správné načasování skoku. Podržte L1 a k okraji propasti dojeďte s nataženým autem. Pak L1 pusťte a vysokým skokem překonejte propast. Nezastavujte se a pokuste se projet trasu až k sopce na plný plyn. Jen tak můžete překonat některé širší propasti.

Až dojedete ke vchodu do kláštera, tak vystupte a proběhněte mezi sloupy. Hra vás auto-

matický postaví před velký džbán, přes který vyskočíte na přístřešek fungující jako trampolína. Pomocí toho vyskočte na plošinku vpravo. Čeká vás dlouhá cesta na vrchol věže. Kromě normálních plošinek narazíte také na pár prasklých, ze kterých musíte rychle skočit dál. Druhou novinkou jsou tyče, kterých se může Jak chytit. Naučte se odhadnout, v jaké fázi veletoče máte skočit dál (ideální je poměrně dlouhá doba, ve které se Jak drží ve stojce). Nakonec vyskáčete až na velkou plošinu s kluzákem.

1.13 Glide to Volcano

Vaším úkolem je nasměrovat kluzák na modré kruhy, které ho urychlují (ve výjimečných případech můžete jeden kruh minout). Některé kruhy jsou ale neaktivní, tak do nich musíte nejprve střelit. Najít cestu naštěstí není těžké, protože kruhy jsou opět natočené tak, aby vám naznačily směr dalšího letu. Posledním důležitým prvkem jsou modré stoupající proudy, které vám umožní nabrat výšku. Ty nesmíte minout za žádnou cenu, protože byste se k dalšímu kruhu nikdy nedostali. Let končí v sopce, do které vlétnete malým kruhovým otvorem.

1.14 Find Satellite in Volcano

Uvnitř sopky je váš směr postupu jasně dán. Budete totiž muset proběhnout úzkou soutěskou, která je plná malých škorpiónů (velmi účinný je na ně Scatter Gun). Na konci soutěsky vylezte až na plošinu, na které těsně před vámi uteče červený dráček. Vaším úkolem je chytit ho. Nebude to ale úplně jednoduché, protože ochoz vedoucí nad lávou se pod vámi bude často propadat. Sledujte praskliny, které vám prozradí uvolněné části římsy. Nakonec se probojujte (pro boj na větší vzdálenost vám doporučujeme použít Blaster Mod) a doskáčete až k malému jezírku, u kterého na vás dráček počká.

Naskočte na něj a vyskáčejte na další vysokou římsu. Využijte dráčkovu schopnost krátkého letu a přeskočte na vzdálenou římsu vlevo. Dál budete muset přeskakovat po malých sloupech. Po chvilce trápení se dostanete k žebříku, kde musíte dráčka opustit. Čeká vás krátký boj, po kterém se dostanete do velké kruhové části jeskyně. Dojděte ke stromu vpravo a dál budete pokračovat jako Daxter. Vyhněte se všem ohnivým koulím a překonejte dlouhou překážkovou dráhu, na jejímž konci se Daxter automaticky opře o velký kamenný monolit.

Doběhněte pro Jaka a dál pokračujte opět spolu. Doběhněte až do místa, kde před vámi bude ze země tryskat pára. Několika údery na ní posuňte velkou kamennou desku a přes tu pak vyskočte na vysokou skalní římsu. Nyní se budete muset probojovat dlouhým zarostlým kaňonem. Cestou budete muset používat také dlouhý skok, protože některé římsy jsou hodně daleko od sebe.

Na konci kaňonu budete opět pokračovat jako Daxter. Přeskákejte díry v kovovém korytu (nebezpečné jsou hlavně zatáčky, ve kterých musíte Daxterovi ve skoku hodně pomáhat analogem) a pak pokračujte vzhůru po trampolínách. Opět jako Jak použijte trik s kamennou deskou a vyskákejte až na prostranství s několika gejzíry. Posuňte desky na oba krajní gejzíry a pak se na prostřední desce nechte vynést nahoru. Nakonec se musíte probojovat až k lávové řece. Použijte dlouhý skok a skočte na jednu z plošinek v řece. Z té pak přeskočte na žebřík a sledujte animaci, ve které Jak získá neviditelnost (Dark Jak Invisibility).

1.15 Find Oracle in Monk Temple

Seskočte opět na jednu z desek v řece a těsně před lávopádem přeskočte na římsu vlevo. Probojujte se až do jeskyně, kde jste přistáli se svým kluzákem. Běžte k fialově zářící sošce a aktivujte neviditelnost. Díky té můžete projít do portálu, který vás teleportuje zpět do chrámu. Zde najděte další sošku a díky neviditelnosti projděte chodbou ke dveřím, které vedou do hlubin chrámu. Prostřílejte se k podivnému sloupu energie, který vám doplní Dark Eco. Pak pokračujte do kruhové haly, ve které najdete starou známou sošku (běžte od vchodu doleva). Po aktivaci neviditelnosti dojděte do středu haly a útokem ze skoku zamáčkněte tlačítko. Po otevření dveří aktivujte svou temnou sílu a použijte Dark Bomb, která zničí všechny hlavy kolem vás.

Nyní se budete muset probojovat úzkou chodbou do další velké haly (doporučujeme vám použít Scatter Gun). Zde běžte doleva a aktivujte neviditelnost. Díky ní můžete po řadě pohybujících se tyčí přeskákat na druhou stranu haly. Musíte být ale hodně rychlí, protože budete neviditelní po omezenou dobu. Až se po několika řadách tyčí dostanete k východu, tak se prostřílejte do haly s obrovskou sochou. V ní stačí doběhnout do paprsku světla a pak už jen můžete sledovat animaci. Po ní skočte do portálu a vyběhněte ven z chrámu.

1.16 Rescue Wastelanders

Naskočte do Sand Hopper a stejnou cestou doskákejte zpět na pevninu. Až dojedete do města, tak navštivte krále v jeho trůnním sálu. Po rozhovoru s Davasem se vraťte do garáže a naskočte do Sand Shark. Vaším úkolem je totiž najít a zachránit 4 průzkumníky, kteří se potulují pustinou. Záchrana prvních 3 proběhne tak, že ve stanoveném časovém limitu musíte dojet k průzkumníkovi, vzít ho do svého vozidla a nakonec dovézt k transportéru. Při záchraně toho třetího vám doporučujeme využít trosky starých silnic.

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

- **Levý analog** » Pohyb
- **Pravý analog** » Míření/rotace
- **Křížek** » Akce pravačkou/podržení - odhození zbraně
- **Čtvereček** » Akce levačkou/podržení - odhození zbraně
- **Trojúhelník** » Nabíjení
- **R1** » Střelba pravačkou
- **R2** » Fyzický útok
- **L1** » Střelba levačkou/sekundární střelba
- **L2** » Aktivace „Oka"
- **Šipky** » Volba funkce „Oka"

Až dojedete k poslednímu průzkumníkovi, tak najdete jen jeho mrtvolu a další temný krystal. Po krátké animaci bude následovat drsný souboj s levitujícím robotem. Nejprve vběhněte pod něj a držte se v kruhu, který vytváří svými paprsky. Pak se robot zavrtá do země (přeskočte tlakovou vlnu) a vy s ním můžete začít bojovat. Přeskakujte jeho dlouhé chapadlo a nepřestávejte do něj střílet (doporučujeme vám použít Blaster Mod). Ve druhém kole bude kruh vytvořený paprsky užší, tlakové vlny a chapadla budou 2. To samé se bude opakovat s nejmenším kruhem, 3 vlnami a 3 chapadly. Po zničení robota rychle nastupte do svého vozidla a v časovém limitu dojeďte zpět do garáže.

1.17 Beat Turret Challenge

Tentokrát na vás Kleiver netradičně čeká u moře. Vaším úkolem totiž bude pokořit jeho nejlepší skóre, které dosáhl s pobřežním dělem. Vylezte po žebříku na vysokou skálu a skočte do dělové věže. Vaším úkolem bude zničit terče o celkové hodnotě 7000 bodů. Zpočátku to bude vypadat jednoduše, protože terčů na vás poletí málo. Jakmile ale překročíte hranici 5000 bodů, tak začnou terče létat ze všech stran a vy budete muset začít sledovat malý radar, který je umístěn mezi hlavněmi (asi nejhorší jsou terče létající ze stran). Naštěstí ale můžete desetkrát minout, takže v nerozhodných situacích střílejte nejprve po těch lépe ohodnocených terčích (pár červených klidně nechte spadnout do moře).

1.18 Defeat Marauders in Arena

Král Davas už na vás čeká v aréně. Doskákejte na plošinku před jeho trůnem a po krátkém rozhovoru můžete sjet do arény. Vaší novou zbraní je Vulcan Fury, což je zbraň s velkou kadencí střelby. Pro boj na úzkých můstcích vám ale doporučujeme spíše klasický Blaster Mod, který je velmi přesný při boji na větší vzdálenost (to je zde asi nejúčinnější taktika). Celkem budete muset zlikvidovat 30 protivníků a pokud kolem vás začne vřít láva, tak se musíte porozhlédnout po jednom ze 4 ostrůvků, které se

budou vynořovat na různých místech. Z ostrůvků se ještě pokuste postřílet co nejvíce protivníků na potápějících se můstcích.

1.19 Destroy Eggs in Nest

Po neslavném konci souboje v aréně dostanete od krále rovnou další úkol. Budete muset zničit všechna vejce ve vzdáleném podzemním hnízdě. Doběhněte do garáže a nastupte do Gila Stomper. Toto vozidlo má pohyblivý kanón, který se automaticky zaměřuje na nejbližší cíl (pokud chcete zničit své pronásledovatele, tak použijte pohled dozadu a střelbu). Dojeďte k hnízdu a dlouhým tunelem sjeďte až do dvojice spojených jeskyní. Zničte všechny hromady vajec a připravte se na fakt, že po zničení poslední z nich budete muset v časovém limitu opustit hnízdo. Času ale budete mít spoustu, takže je zbytečné taktizovat (jako poslední si můžete nechat jedno z hnízd u východu). Až vyjedete zpět do pustiny, tak se tradičně vraťte do garáže.

1.20 Defend Ashelin at Oasis

V garáži vám doporučujeme naskočit do Dune Hoper. Po tomto úkolu vás totiž opět čeká krkolomná cesta do chrámu na ostrově. Ale nepředbíhejme. Nyní musíte dojet k oáze, u které na vás čeká Ashelin. V průběhu rozhovoru budete napadeni početnou skupinou nepřátel, které budete muset zlikvidovat (kromě sebe budete muset navíc dávat pozor také na Ashelin). Boj je bohužel dost nepřehledný, takže to nebude nic lehkého. Doporučujeme vám držet si odstup, abyste co nejméně ztráceli přehled. Vaší prioritou by měla být likvidace bojovníků, kteří útočí Ashelin. Rozhodně ale neignorujte vozidla, která bojovníky podporují svými kanóny. Pokud máte problémy se zdravím, tak nezapomeňte používat Light Jak Regeneration.

1.21 Complete Monk Temple Tests

Absolvujte tradiční cestu do chrámu a až vejdete dovnitř, tak použijte mapu. Ta vás dovede do kruhové haly, ve které se vám nově otevřou dveře se symbolem světlé a tmavé strany síly. Probojujte se až do velké haly, která je téměř celá zatopená. Vaším úkolem bude najít a sebrat všechny symboly, které budou postupně aktivovat dveře na druhé straně haly. Po sebrání prvního symbolu naskočte na své prkno, které se nyní naučíte používat. Symboly nad vodou seberete buď díky normálnímu skoku, nebo díky vysokému skoku z dřepu. Pak následují symboly v postranních chodbách. V nich budete muset kromě skákání používat také grindování (až najedete na úzký můstek, tak zmáčkněte ◎).

Po sebrání všech symbolů (pokud nějaký nemůžete najít, tak použijte mapu) použijte výskok z dřepu a vyskočte k nyní otevřeným dveřím. Doběhněte až k velké soše, která vám předá novou schopnost využívající Light Eco. Je to velmi zajímavý trik nazvaný Light Jak Flash Freeze. Po jeho aktivaci se na chvíli zmrazí čas, takže můžete použít jinak velmi rychle rotující plošinky. Přeskákejte po nich na terasu nalevo od sochy. Následuje dlouhá cesta úzkými chodbami, ve kterých budete muset opět využít své prkno. Čeká vás totiž několik úzkých můstků, které můžete překonat jen díky grindování (to budete muset kombinovat se skoky, při kterých nesmíte zapomenout opět aktivovat grindování).

Nakonec se dostanete do velké haly, ve které narazíte na rychle rotující hřídele s ostny. Doplňte si Light Eco a použijte Light Jak Flash Freeze. Díky tomu se rotace hřídelí zpomalí a vy budete moci přeskákat na druhou stranu (pozor si dávejte hlavně kolem ostnů, které vás snadno srazí do hlubiny pod vámi). To samé budete muset zopakovat ještě dvakrát. Další chodbou doběhnete ke kamennému mostu, který je už od pohledu křehký. Doplňte si Light Eco a opět zmrazte čas. Pak se pokuste skočit co nejdál na most (to je důležitá počáteční výhoda) a doskákat na jeho druhou stranu. Za mostem sjedete výtahem do podzemí, kde už na vás čeká tradiční vznášedlo z druhého dílu.

1.22 Travel Through Catacomb Subrails

Naskočte do vznášedla, ve kterém vás čeká šílená jízda dlouhým kruhovým tunelem. Největší překážkou pro vás asi budou díry, které znamenají váš jistý konec. Naštěstí jsou označeny výstražnou značkou, díky které se můžete dírám včas vyhnout. Dále narazíte na podivné překážky, které jsou rozházené po celém tunelu. Pokud ale budete stále střílet, tak byste měli překážky pokaždé včas zničit. Poslední komplikací jsou přerušení tunelu, která můžete bezpečně překonat jen při jízdě po dně. Nejezděte tedy zbytečně po stěnách, protože tím jen riskujete. Až dorazíte do haly na druhém konci tunelu, tak získáte schopnost Light Jak Shield. Tento štít je velmi praktický a určitě si na něj brzy zvyknete. Nakonec vyjeďte výtahem do opuštěného dolu.

2. ECO MINE

2.1 Explore Eco Mine

Když se podíváte na mapu, tak vypadá důl dost nepřehledně. Naštěstí vás ale nečeká žádné bloudění. Vyskákejte na první velkou plošinu, na které vás čeká krátká animace. Pak pokračujte doprava a střelte do můstku, který si spustíte jediným zásahem. Za můstkem vás čeká menší přestřelka. Ideální zbraní je po většinu času Blaster Mod, kterým můžete likvidovat protivníky z bezpečné vzdálenosti. Pozor si dávejte hlavně na podivné ještěrky, které s oblibou lezou po stěnách.

Dalším novým prvkem jsou nejistě působící výtahy. Jakmile sjedete tím prvním k vytaženému můstku, tak do něj rychle střelte a přeskočte na něj. Výtah se totiž chvilku po dosažení krajní polohy propadne. Nyní tedy víte vše, co budete potřebovat k cestě na místo označené na mapě. Až se k němu přiblížíte, tak se probojujte na kruhový výtah, kterým sjedete hlouběji do podzemí. Zde se po chvilce prostříláte k další novince. Tou je podivné červené zvíře, které se zastaví před velkým válcem. Několika údery ho strčte do válce a zvíře vám svým pohybem vysune můstek.

Až na toto zvíře narazíte podruhé, tak se připravte na to, že se vás pokusí napadnout. Budete ho tedy muset vymanévrovat tak, abyste ho mohli opět strčit do válce (pokud jste dostatečně šikovní, tak ho můžete údery přemístit na opravdu hodně velkou vzdálenost). V následující části dolu bude vše postaveno na hledání zvířat, která můžete strčit do válce. Vždy nejprve postřílejte všechny protivníky a pak se porozhlédněte po vhodném pohonu. Připravte se také na fakt, že budete muset překonat několik úseků po plošinkách, které se budou pohybovat na podivných mechanismech. Při cestě ke svému cíli nepřehlédněte výklenek, ve kterém najdete chrániče holení. Na konci dolu pak udeřte do páky, na kterou dopadá paprsek světla.

2.2 Escort Bomb Train

Jakmile se vlak s výbušninami přesune na trať, tak se připravte na závod s časem. Vaším úkolem je totiž doprovodit vlak až na konec trati, což je bohužel pěkný kus cesty. Navíc je trať na mnoha místech přerušena zvednutými mosty, které zasunete do správné pozice tím, že zasáhnete červený terč pod mostem. Časový limit vám napovídá, jak dlouho bude vlaku trvat jízda k nejbližšímu zvednutému mostu. Aby toho nebylo málo, cestou vás bude otravovat spousta protivníků. Občas také narazíte na plošinky, které jsou spojené žlutými trubkami. Zde musíte naskočit na své prkno a použít grindování. Až vám vlak prorazí cestu do širokého tunelu, tak doběhněte na kruhový výtah s kusem železnice.

2.3 Defeat Veger's Precursor Robot

Po animaci s Vegerem se na scéně objeví obrovský robot, který na vás vzápětí zaútočí. Nejprve použije vlny vyvolané údery laseru. Jednoduše je přeskočte. Pak přeskočte laser přejíždějící ze strany na stranu a připravte se na boj s mechanickými pavouky. Doporučujeme vám použít Vulcan Fury, kterým je rozstříláte během pár vteřin. Po souboji se ukliďte na stranu plošinky a počkejte si, až robot vysune 5 kamenných sloupů.

Když vychladnou, tak po nich vyskákejte až na ten nejvyšší (můžete začít u třetího nejnižšího sloupu). Doporučujeme vám skákat vždy těsně po průletu rakety (raketa vás zasáhne spíše ve skoku než na sloupu). Na nejvyšším sloupu pak vytáhněte Blaster Mod a několikrát vystřelte do jednoho z vagónů, které visí nad robotem. Po krátké animaci si budete muset celý postup ještě dvakrát zopakovat. Jediným rozdílem bude větší intenzita robotových útoků a jiné rozložení sloupů.

3. HAVEN CITY

3.1 Reach Port via Sewer

Vyjeďte výtahem na povrch a troskami města se probijte ke svým starým přátelům. Ti vám řeknou, že do části města ovládané lidmi se budete muset probojovat stokou. Prostříláte se tedy na označené místo, kde najdete dveře vedoucí do stoky. V její první části se musíte jednoduše probojovat do širokého potrubí.

V něm naskočte na své prkno, díky kterému se můžete pohybovat po jinak nedosažitelných stěnách potrubí. Žádné bloudění vám nehrozí, takže se určitě rychle dostanete do části stoky, která je zaplavená vodou.

Také zde pro vás bude ideálním dopravním prostředkem prkno. Pokud ale narazíte na místnost plnou protivníků, tak rychle seskočte a všechny je postřílejte. Tím si zpřístupníte další cestu (vysunete mříž nebo zasunete spojovací trubku). V zatopené části stoky budete muset používat grindování a také si dávejte pozor na víry, které vás dokážou nepěkně natočit. Nakonec se dostanete až do široké kruhové šachty, kterou se musíte prostřílet k východu ze stoky.

3.2 Destroy Incoming Blast Bots

Doběhněte do nedalekého baru Naughty Ottsel, ze kterého si Torn udělal své provizorní velitelství. V krátkém rozhovoru od něj dostanete za úkol zlikvidovat trojici velkých robotů, kteří si razí cestu přístavem. Až vyběhnete z baru, tak naskočte na některé ze vznášedel a doleťte k libovolnému robotovi. Seskočte v bezpečné vzdálenosti a pusťte se do robota (pokud jste se věnovali vylepšování nějaké zbraně, tak to teď určitě oceníte). Útoční roboti vydrží docela dost zásahů, takže se budete muset průběžně věnovat také pěšákům. Robot pro vás ale naštěstí neznamená výraznější nebezpečí, pokud se nenecháte zaměřit jeho modrým paprskem.

3.3 Destroy Barrier with Missile

Vaším dalším úkolem bude zničit bariéru, která brání povstalcům v přístupu do města. Stačí dojet k raketometu a Daxter automaticky přeskočí na raketu, která je vzápětí odpálena. Jako Daxter budete muset navádět raketu tak, abyste postupně posbírali všechny výboje označené paprskem světla. V levém dolním rohu obrazovky můžete sledovat, jak se vaše raketa postupně nabíjí. Asi nejméně příjemné jsou výboje, které musíte sebrat na nábřeží. U nich totiž musíte myslet na fakt, že provedení prudkého výkrutu není nic lehkého (raketa dokáže zatočit o něco prudčeji, když je ve vzduchu). Nakonec musíte raketu nasměrovat na označenou bariéru.

3.4 Destroy Sniper Cannons

Před vámi je třetí úkol, který dostanete od Torna. Vaším cílem bude tentokrát zničit celou baterii děl, která jsou rozmístěna na začátku nepřátelské zóny. Naskočte na nějaké vznášedlo a dojeďte k prvnímu dělu. Až se k dělu přiblížíte, tak vyběhněte na dlouhý můstek, na kterém jsou děla umístěna. U každého z nich najdete několik rudých panelů, které budete muset zamáčknout útokem z výskoku. Až budou všechny panely zelené (na zamáčknutí všech panelů máte omezený čas), tak se ze země vysune kontrolní panel děla, který zničíte jediným zásahem. Po celou dobu vás budou bohužel otravovat malí robotci a samotná děla. Dělům se vyhnete neustálým pobíháním (musíte měnit směr běhu) a robotků se snadno zbavíte střelbou z bezpečné vzdálenosti.

3.5 Beat Gun Course 1

Tentokrát dostanete úkol na střelnici (tu znáte stejně jako bar z druhého dílu). Budete v něm muset prokázat, že se dokážete náležitě bránit a tudíž si zasloužíte novou zbraň jménem Gyro Burster. Vaším cílem je tedy projít střelnici a nasbírat nejméně 10000 bodů. Střelnicí postupujte pěkně pomalu (terče se budou objevovat postupně, tak jim dejte dost času) a rozvážně likvidujte všechny figuríny znázorňující protivníky (všichni jsou červení). A proč rozvážně? Protože za zničení figuríny představující civilistu ztratíte cenné body, které mohou znamenat rozdíl mezi úspěchem a neúspěchem.

3.6 Reach metal Head Area via Sewer

Po získání Gyro Bursteru můžete zase pokračovat v plnění úkolů od Torna. Tím dalším je útok na nepřátelské hnízdo, do kterého se dostanete pouze kanalizací. Naskočte na nějaké vznášedlo a nepřátelskou zónou proleťte až ke dveřím, které vedou do kanálu. Zde běžte směrem doprava a připravte se na novou překážku, kterou jsou trubky chrlící jedovatý plyn. Počkejte si na správné načasování a pak přeskákejte přes trubky na další plošinku. Dost dlouho se budou střídat jen trubky s plynem a skupinky protivníků.

Prvním zpestřením bude plošinka, na které se kromě protivníků musíte věnovat také přeskakování laserů. Následuje úsek, ve kterém musíte vždy nejprve postřílet všechny protivníky (nejprve létající roboty a pak pavouky) a teprve potom se deaktivuje silové pole. Po druhé jízdě na plošince pokračujte dál průchodem vlevo. Budete muset postřílet všechny krysám podobné protivníky a potom proplavat pod mříží. Opět si zastřílejte a pak zamáčkněte tlačítko v rohu místnosti. Dostanete se do velké haly, ve které budete muset po plošinkách proskákat do středu podivné ohrady. Tam opět zamáčkněte tlačítko a po plošinkách doskákejte k východu z haly. Nyní už zbývá jen probojovat se k východu se stoky.

3.7 Destroy Dark Eco Tanks

Dostáváte se do podivného zeleného údolí, které je zamořeno Metal Heads. Vaším úkolem je zničit všechny kontejnery, ve kterých je uskladněna temná energie. Naskočte na své prkno a po spojovacím vlákně dogrindujte na plošinku pod prvním kontejnerem. Přeskočte na plošinku pod kontejnerem a najděte podivný květ, ze kterého občas uniká pára. Skočte do proudu páry a ten vás vynese ke kontejneru, který zničíte jediným úderem. K dalšímu kontejneru dogrindujte po spojovacích vláknech (přeskakujte části vlákna, které srší temnou energií). Kromě vláken budete muset použít také květy, jejichž pára vás dokáže dopravit na neuvěřitelnou vzdálenost.

Způsob vaše pohybu údolím se bude několikrát měnit. Hra vám ale naštěstí vždy naznačí, co máte dělat. Stačí totiž po zničení kontejneru použít květ, který byl umístěn přímo u něj. Kromě grindování po vláknech vás čeká například pobíhání po okraji údolí (musíte najít květ, který vás vyhodí k nejbližšímu kontejneru). Zajímavý je ale také způsob přiblížení k předposlednímu kontejneru. K němu totiž budete muset doskákat po houbách, které rostou v jedovaté bažině. Vše končí zničením kontejneru stojícího u východu z údolí.

3.8 Kill Dark Plants in Forest

Vraťte se do údolí a probojujte se k bráně, která vede do lesa. V něm bude vaším úkolem zničit všechny temné kořeny, které les postupně zamořují. Vaší zbraní bude prkno, které si můžete na několika místech nabít temnou energií. Jakmile je prkno nabité, tak stačí přejet přes kořeny a ty se zatáhnou. Kromě kořenů ale nabité prkno likviduje také otravné protivníky, se kterými byste měli bez temné energie jen samé nepříjemnosti (proto mějte prkno stále nabité). Ale vraťme se ke kořenům. Až zlikvidujete všechny původní kořeny, tak se objeví několik nových. Rostou na hůře dostupných místech, takže možná přijde na řadu i vysoký skok. Po zničení všech kořenů dojeďte na kruhovou plošinku, která se vynořila z jezera. Najdete na ní totiž další část brnění.

3.9 Destroy Eco Grid with Jinx

Až se vrátíte zpět do zeleného údolí, tak naskočte do označeného vznášedla, které najdete nalevo od schodiště. Na jeho palubě už na vás čeká Jinx, který vám pomůže zničit 4 rozvodné skříně temné energie. Dovezte ho k první rozvodné skříni a vyskočte ze vznášedla. Budete totiž muset krýt Jinxe, na kterého začnou okamžitě útočit Metal Heads. Jakmile Jinx naskočí zpět do vznášedla, tak udělejte to samé a pokračujte k druhé rozvodné skříni. To nejhorší vás čeká u poslední rozvodné skříně, která je umístěna hluboko v nepřátelském území. Pozor si dávejte hlavně na velké roboty, kteří mohou Jinxe rozstřílet z dálky.

3.10 Hijack Eco Vehicle

Po splnění předchozího úkolu máte sice na výběr z několika možností, ale my vám vřele doporučujeme tento úkol, protože si tím ušetříte dost času. Budete muset ukrást dopravní vznášedlo, které je naloženo kontejnery s temnou energií. Jakmile do něj nastoupíte, tak na to šlápněte a nezpomalujte. V patách vám totiž budou rakety, které vás při sebelehčím použití brzdy doženou. Až se vám podaří doletět do přístavu, tak slétněte těsně nad hladinu moře a střelbou postupně aktivujte všechny klamné terče (sledujte při tom časový limit, který vám hra při opakovaných pokusech prodlouží). Tímto způsobem se zbavíte všech raket kromě jedné. Tu budete muset nalákat na vývěsní štít svého vlastního baru.

3.11 Defend Port from Attack

Nyní si můžete jít promluvit s Tornem, který sedí jako obvykle uvnitř baru. Po krátkém rozhovoru bude následovat akce viděná z dost netradičního pohledu. Vaším úkolem totiž bude postupně odrazit útoky nepřátel na čtyřech různých místech. Munice pro Blaster Mod je neomezená a občas se dostanete i k nějakým silnějším zbraním. Díky tomu se nemusíte ohlížet na nějakou efektivitu a můžete kolem sebe pálit hlava nehlava. Jednoduše se postavte před vchod do baru (mít krytá záda je při plnění tohoto úkolu nejdůležitější pravidlo) a začněte řádit.

Až budete bránit skupinku civilistů na nábřeží (jde o třetí bitku), tak si prožijete asi nejkrušnější chvíle. Žádný z civilistů totiž nesmí zemřít a vy jste díky tomu připraveni o možnost manévrovat (musíte stále držet pozici ve středu obrazovky). V poslední bitce budou vašimi hlavními protivníky velcí útoční roboti, kteří ale naštěstí nejsou příliš nebezpeční. Stačí sledovat barvu jejich zaměřovacího laseru, který vždy dopředu prozradí jejich útok (jakmile laser zčervená, tak uskočte).

Secrets

Nepovinným, ale přesto důležitým aspektem hry je položka Secrets, kterou najdete v základním menu hry. V této položce si totiž můžete nejen vylepšit své zbraně (zvýšíte jejich účinnost, snížíte spotřebu munice atp.), ale také odemknout nová vozidla. A jak to funguje? Ve hře budete velmi vzácně nacházet drahokamy, které vypadají jako červené vejce s podivným vzorem. Občas je najdete na těžko dostupných místech (občas se ale povalují jen tak za sloupem nebo kamenem), ale většinu z nich získáte plněním drobných herních úkolů, které dostanete od hlav ve tvaru Precursora (úkol se aktivujete zaplacením několika zlatých drahokamů, které vypadávají z mrtvých Metal Heads). A právě tyto rudé drahokamy pak slouží jako platidlo v položce Secrets.

3.12 Beat Gun Course 2

Tentokrát nebude vaše návštěva střelnice probíhat stejně hladce jako v předchozím případě. Nebudete mít totiž na výběr a celou trasu budete muset absolvovat se Scatter Gun. A hned na začátku vás musíme upozornit na fakt, že bez jejího vylepšení nemáte šanci na úspěch. Zcela stěžejní je totiž zrychlení její kadence, která je v základu velmi špatná (zlepšení kadence stojí 6 krystalů a najdete ho v položce SECRETS). Díky rychlejší palbě stihnete likvidovat i protivníky, kteří jsou krytí štítem. To je novinka, na kterou si bohužel budete muset zvyknout. A ještě jedna rada na závěr. Soustřeďte se na velmi dobře hodnocené bonusové figuríny, které se svou barvou liší od všech ostatních protivníků a mají vždy štít. Odměnou za úspěšné absolvování úkolu je Plasmite RPG.

3.13 Break Barrier with Blast Bot

Ani tento úkol nebude zrovna jednoduchý. Torn od vás potřebuje, abyste se jako útočný robot probojovali až k další bariéře, před kterou zuří bitva povstalců s roboty. Hned při prvním pokusu zjistíte, že útočný robot je sice mocná zbraň, ale je dost pomalý a díky tomu také zranitelný. Máte tedy jedinou možnost, jak se probojovat až k bariéře. Musíte postupovat nekompromisně a nesmíte se ohlížet na žádné lokální šarvátky. Starejte se jen o to, co se děje před vámi. Vašimi hlavními protivníky budou další útoční roboti, ke kterým se musíte co nejrychleji přiblížit. Jen díky své přímočarosti je můžete zničit, aniž by vás protivníci příliš poškodili (nepřátelským útočným robotům chvíli trvá, než na vás začnou střílet). Až dorazíte k bariéře, tak jí robot automaticky zničí.

4. SPARGUS II

4.1 Race for more Artefacts

Je na čase vrátit se do pouště. Sice můžete pokračovat v plnění úkolů v Haven City, ale tím svůj návrat jen oddálíte. Doleťte k modrému transportnímu vznášedlu, která na vás čeká v přístavu. To vás dopraví před brány města Spargus. Doběhněte do garáže, kde už je pro vás připraven Sand Shark. V něm budete muset absolvovat dost krkolomnou jízdu, při které je vaším úkolem posbírat hromadu artefaktů. Časové limity se bohužel nekumulují, takže budete muset stále spěchat a dávat si pozor na dotěrné protivníky (hlavně se vyhněte čelním střetům). Při sbírán artefaktů budete muset nevyhnutelně využít zbytky zničených mostů, které vám poslouží jako skokanské můstky. Hlavně se ale soustřeďte na cestu zpět do města, protože poslední časový limit je dost nepříjemný a vy si nemůžete dovolit ani jednu srážku.

4.2 Defend Spargus' Front Gate

Běžte si do trůnního sálu promluvit s králem Davasem. Během rozhovoru od něj dostanete za úkol odrazit útok, který proti městu vedou kočovníci z pouště. Doběhněte do garáže a vyberte si nejvhodnější vozidlo pro boj. Nám se například velmi osvědčil Dune Hoper, který je vyzbrojen raketometem (navíc ho budete potřebovat při plnění navazujícího úkolu). Venku se věnujte jen velkým útočným vozidlům, která jsou vyzbrojeny katapulty. Likvidujte je co nejrychleji, protože brána moc zásahů nevydrží (sledujte její poškození v levém horním rohu obrazovky).

4.3 Take Out Marauder Stronghold

Po souboji před branou města se vám na mapě objeví pevnost kočovníků. Dojeďte k jejímu dlouhému mostu, který je na několika místech přerušen. Použijte superskoky svého Dune Hoperu a doskákejte až k pevnosti. Uvnitř vás čeká bitka, ve které budete muset zlikvidovat 60 protivníků. Naštěstí nejsou příliš schopní, takže budete mít problémy spíše s projektily z katapultů. Proti těm vám ale pomůže neustálý pohyb, protože katapulty se zaměřují velmi pomalu.

Až pobijete stanovený počet protivníků, tak vás čeká honička v poušti. V časovém limitu budete muset zničit 3 prchající protivníky. Doporučujeme vám vhodně načasovat použití boostu, který vám zde hodně pomůže. Při stíhání posledního protivníka se naštěstí nemusíte na žádný časový limit ohlížet. Jednoduše ho nesmíte nechat ujet moc daleko (nepokoušejte se mu proto příliš nadjíždět, protože by to hra nemusela pochopit).

4.4 Destroy Metal-pedes in Nest

Po honičce s kočovníky dojeďte ke vchodu do jeskyně, před kterou už na vás čeká Sig. Po krátkém rozhovoru naskočíte do jeho auta a můžete vyrazit na cestu do podzemí. Dojeďte až do první velké jeskyně, ve které na vás čeká první stonožka. Nepřestávejte se pohybovat, protože stonožka se vždy objeví někde poblíž. Pro další stonožku si budete muset dojet do druhé jeskyně. Tento postup opakujte, dokud nedostanete všech 5 stonožek. Po jejich zničení stačí dojet do města.

4.5 Chase Down Metal Head Beasts

V garáži už na vás čeká Kleiver, který vám řekne o cenném artefaktu. Spolu se Sigem hned naskočíte zpět do vozidla, ve kterém vás nyní čeká pro změnu pozice střelce. Nejčastějšími protivníky budou dinosauři, kteří na vás budou střílet koule naplněné temnou energií. Střílejte tedy do protivníků a jakmile na vás zaútočí, tak sestřelte jejich projektil. Podobné je to s obrovskými ptáky, kteří na vás budou střílet rakety (ty můžete také sestřelit). Nakonec se vrátíte zpět k městu, kde musíte zastřelit posledního dinosaura. Pak seberte artefakt ozářený paprskem světla a vznášedlem se vraťte zpět do Haven City.

5. HAVEN CITY II

5.1 Beat Pillar Ring Challenges

Vaše první kroky by měly vést do lesa, v němž jste při své poslední návštěvě vysunuli několik sloupů z jezera. Nyní se zde postupně vysune 5 kamenných hlav, které vás vyzvou ke krátkým závodům s časem. Doběhněte k první hlavě a udeřte ji do nosu. Pak rychle naskočte na své prkno a v časovém limitu proleťte všechny modré kruhy. Závody budou samozřejmě čím dál tím těžší, takže se můžete připravit na používání vysokých skoků a grindování. Po aktivaci posledního sloupu vyskákejte na nejvyšší sloup uprostřed jezírka.

5.2 Defend HQ from Attack

Nyní je konečně čas vydat se do hlavního velitelského stanu domobrany. Bohužel během vaší návštěvy je hlavní stan napaden protivníky. Nejprve budete čelit jedné podivné krychli, která bude průběžně všude kolem vysazovat protivníky a navíc bude střílet celé svazky raket. Jediným citlivým bodem krychle jsou její 4 motory. Pokud se chcete protivníků rychle zbavit, tak použijte Peace Maker. Tato energetická zbraň totiž zasáhne všechny 4 motory najednou. Ve druhé vlně budete muset čelit 2 krychlím najednou. Použijte stejný postup a za chvíli máte vítězství v kapse.

5.3 Find Switch in Sewers

Po delší době musíte opět navštívit městskou kanalizaci. Tentokrát bude první část kanálu spíše o vaší schopnosti bojovat než o schopnosti najít nějakou krkolomnou cestu. Pokud jste se věnovali vylepšování svých zbraní, tak to nyní určitě oceníte. Probojujte se až k prvnímu označenému bodu, u kterého uvidíte červené tlačítko. Dejte si pozor na automatické laserové dělo před tlačítkem, které se aktivuje, jakmile se k němu přiblížíte. Po úderu do tlačítka se připravte na početnou skupinku létajících robotů.

Sklouzněte se do nižší části kanalizace a připravte se na používání svého prkna, na kterém musíte doletět na nějakou plošinku. Kromě protivníků budete muset skákat po různých mechanismech. Stačí ale dobře načasovat všechny skoky a bude to v pohodě. Až se probojujte k mříži nad proudem vody, tak jí podplavte. Stále sledujte mapu a probojujte se ke druhému označenému bodu. Až Jak zatáhne za páku, tak se prostřílejte k výtahu, kterým vyjedete zpět na povrch.

5.4 Find Cypher in Eco Grid

Najděte jeden z nájezdů, po kterém se dostanete na můstek vedoucí nad ulicí. Po něm pak dojeďte ke staré rozvodně energie. Po rozhovoru s Vinem vás čeká minihra, ve které musíte jako virtuální Daxter vysbírat všechny kuličky. Pohybujete se jen v kruhu a můžete měnit dráhy. Pokuste se pohybovat co nejdále od ochranného programu, který se pohybuje v protisměru. Nejdůležitější je ale včas odlovit program, který klade nové kuličky. Čím rychleji ho zničíte, tím rychleji splníte svůj úkol (můžete si ho nadběhnout přes střed bludiště).

5.5 Destroy War Factory Defences

Po návštěvě velitelského stanu objeďte budovu a v hangáru nastupte do bojového vznášedla. V něm vzlétnete k létající továrně na roboty. Vaším prvním úkolem bude zničit všechny žluté generátory, které vypadají jako květy. Jsou rozmístěny ve skupinkách po 4 a na zničení celé takové skupinky stačí jediná dobře mířená bomba (ty se vám postupně doplňují). Ve druhé fázi se žluté generátory objeví na hůře dostupných místech. Nakonec pak budete muset zničit 4 obranné věže, kterým stačí jediný zásah bomby.

5.6 Explore War Factory

Továrna je poměrně rozlehlá a asi vás nepřekvapí, že v ní půjde hlavně o boj. Je totiž plná robotů a dokonce zde narazíte na místa, kde se budou objevovat stále noví roboti (jde o ty červené kopule, ze kterých vylétává jeden robot za druhým). Probojujte se až do místa, které vypadá jako slepé zakončení. Vpravo je ale výklenek, ve kterém můžete útokem z výskoku prorazit podlahu. Prostřílejte se na okraj propasti, kterou musíte překonat po pohyblivých plošinkách. Jsou dost rychlé, takže na ně vždy skákejte ve chvíli, kdy se pohybují směrem k vám.

Dalším zajímavým prvkem jsou všudypřítomné větráky. Poblíž nich vždy najdete potrubí, kterým se Daxter protáhne na mříž zavěšenou pod stropem. Pak už jen stačí překonat všechny překážky a úderem aktivovat páku ovládající větrák. Nakonec se probojujete až k malému červenému vozidlu. V něm se budete muset probojovat celou budovou až do míst, kde jste začínali. Vozidlo může naštěstí prorážet mříže, se kterými jste si jako Jak nemohli poradit (musíte se ale dostatečně rozjet). Nakonec se dostanete až k výtahu, kterým vyjedete k hlavě celé továrny.

5.7 Beat Cyber-Errol Boss

Po krátké úvodní animaci doběhne Errol k jednomu z ovládacích pultů na ochozu v patře. Vyhněte se jeho útokům a pak odrazte několik vln útočících robotů. Bojujte tak dlouho, do-

kud z otvoru pod Errolem nevyjede podivná krychlová věc. Rozstřílejte jí a pak do ní udeřte. Z podivné věci se vyklube raketa, která zespodu zasáhne Errola. To budete muset zopakovat celkem čtyřikrát. Bohužel Errol začne svými útoky ničit části podlahy, takže si musíte začít dávat pozor, aby podlahou nepropadli. Daleko nejhorší bude poslední fáze souboje, ve které se musíte připravit na temné protivníky, kteří používají ochranné štíty. Šetřete si na ně své nejúčinnější zbraně, jinak nebude mít moc velké šance. Po návštěvě velitelského stanu doletře ke vznášedlu v přístavu. Je na čase naposledy navštívit Spargus.

6. SPARGUS III

6.1 Rescue Seem at Temple

Doběhněte si do garáže pro Dune Hoper a absolvujte stejnou cestu k chrámu jako obvykle. Až vběhnete do vstupní haly, tak se připravte na souboj se skupinkou temných protivníků. Dál pokračujte vchodem, který byl původně střežen okem. Postřílejte se až do kruhové haly, ve které vás hra na mapě upozorní na dveře vedoucí směrem na jih. Až zlikvidujete všechny protivníky, tak ze sebe udělejte Dark Jak a použijte na dveře jeho speciální útok (podržte L1). Probojujte se do velké haly, ve které vám hra označí jeden z výklenků. Opět použijte útok temnou energií a pokračujte do nově přístupné haly.

Prostřílejte se až ke dveřím na jejím druhém konci. Pak doběhněte až k soše, která vás naučí poslední kouzlo spojené se světlou stranou síly. Je to Light Jak Flight, které vám umožní omezený let. Hned si to můžete vyzkoušet. Budete totiž muset doletět na plošinku, kterou drží socha ve své levé ruce. Mávání křídly rozhodně není o rychlosti. Je to spíše o udržení správného tempa. Další mávnutí načasujte tak, aby byla křídla na konci svého předchozího mávnutí (krátká mávnutí vás nikam nedostanou). Z plošinky pokračujte na terasu, ze které vede chodba do haly s několika sloupy. Po těchto sloupech budete muset doletět až na druhou stranu haly. Zde na vás čeká Seem, který vám předá svůj artefakt.

6.2 Defend Spargus from Attack

Vraťte se do města a rovnou si to namiřte na břeh moře. Budete totiž muset použít pobřežní dělo, které je poslední šancí města na záchranu. Nejprve budete muset odrazit útok několika temných obrů z moře. Slabými místy protivníků jsou kolena a klouby po stranách hlavy (slabá místa jsou označena červenými kruhy, které zároveň slouží jako ukazatel jejich poškození). Nezapomínejte ale také likvidovat koule nabité temnou energií. Ve druhé fázi budete muset zničit 3 temné obry, kteří na vás útočí směrem z vnitrozemí. Mají stejná citlivá místa, ale jejich zbraní jsou o něco nebezpečnější rakety. Po záchraně města se vraťte do Haven City.

7. HAVEN CITY III

7.1 Activate Astro Viewer in Haven Forest

Po návratu do Haven City si to namiřte rovnou do lesa. Ten je opět zamořen a vy ho budete muset nejprve vyčistit. V lese je rozmístěno celkem 9 vysílačů temné energie, které napájejí temné bytosti. Probojujte se k nejbližšímu dělu a použijte ho na zničení 3 vysílačů v dohledu. Pak postřílejte všechny protivníky a pokračujte k dalšímu dělu. Protivníků bude čím dál tím víc a vy je asi nebudete stíhat ničit. U posledního děla vám doporučujeme zapomenout na protivníky okolo vás. Prostě se věnujte jen ničení posledních vysílačů. Teprve po explozi posledního zničte zbývající protivníky a vyskákejte na sloup v jezeře.

7.2 Destroy Dark Ship Shield

Jax se ve své mysli přesune na temnou loď, kde ovládne jednoho z protivníků. Vaším úkolem bude probít se až ke generátoru štítu, který musíte zničit. První dveře si otevřete tím, že pobijete všechny protivníky. Pak se probijte až k podivné kouli, ze které se vyklube bomba. Úderem jí hoďte na zavřené dveře, které si tak násilím otevřete. Proběhněte tunelem s lasery a další bombu použijte na zničení podivného stroje uprostřed místnosti.

Až se dostanete do kruhové haly, tak použijte bomby na ničení dalších světlých strojů, ze kterých se stanou po explozi plošinky. Doskákejte až na kruhový ochoz, kde musíte použít velkou bednu jako stupínek (musíte si jí přenést k vyvýšené plošince s bombou). Až se dostanete do poslední místnosti, tak házejte bomby na generátor tak dlouho, dokud neexploduje.

7.3 Blow Open Tower Door

Vraťte se do sídla velení, kde dostanete nový úkol. Budete muset krýt Torna, který řídí nákladní vznášedlo plné výbušnin. Jako střelec se musíte soustředit na všechny cíle označené červeným kruhem (kromě Torna budou útočit i na vás, ale váš ukazatel poškození je mnohem delší). Kromě klasických protivníků se budete muset soustředit také na svazky raket, které občas na Torna protivníci vystřelí. Jejich zvuk je dost typický, takže jakmile je uslyšíte, můžete se rovnou zaměřit na prostor za Tornem. Po otočce nad přístavem už vám zbývá jen probojovat se až na konec zeleného údolí.

7.4 Destroy Metal Head Tower

Po zničení vstupních dveří můžete vejít do temné věže. Připravte se na souboj s početnými skupinkami temných pavouků, kteří jsou velmi otravní. Postup je navíc několikrát podmíněn likvidací všech protivníků, takže věží nemůžete jen tak proběhnout. Po chvilce narazíte na první temné bojovníky, proti kterým je daleko nejúčinnější zbraní Peace Maker (ten je zničí i ve chvíli, kdy jsou obklopeni svým štítem). Probojujte se až na okraj široké propasti, kterou můžete překonat jen díky světlé straně síly. Použijte křídla a přeleťte na druhou stranu. Dostáváte se do věže, ve které se budete muset probojovat až na nejvyšší plošinku.

7.5 Reach Catacombs via Palace Ruins

Po zničení temné věže se budete muset probojovat ven z hangáru. Najděte si nějaké vznášedlo a doleťte ke stanu, ve kterém na vás čeká Onin. Po rozhovoru s ní doleťte na další označené místo. Před velkou hromadou trosek seskočte ze svého vznášedla a použijte prkno. Jen na něm totiž můžete po tyči dogrindovat k průchodu troskami, které přehradily celou ulici. Po animaci s talismanem se dejte do boje. Prostřílejte se až k první temné bráně, kterou můžete prorazit jen jako Dark Jak.

Pokračujte dál a probojujte se až k dvojici zdrojů světlé energie. Odtud byste měli pokračovat směrem doleva, ale mezera je příliš široká. Budete tedy muset použít létání. Další přelet vás čeká u dalšího zdroje světlé energie. Ve druhé polovině úrovně vás kromě dalších Metal Heads čeká také dost nepříjemné přeskakování. Dávejte si hlavně pozor na malé betonové plošinky, které se pod vámi budou propadat. Často na ně budete muset skočit pomocí dlouhého skoku, protože jen tak můžete zase rychle skočit dál. Několik plošinek je také spojených tyčemi, po kterých budete muset přegrindovat na svém prkně.

7.6 Break Through Ruins

V této úrovni si zajezdíte v Damosově terénním vozidle. Vaším úkolem totiž bude prorazit si cestu až ke vchodu do katakomb, který najdete na druhé straně ruin. Narazíte při tom na 3 základní překážky. Tou první jsou kované brány, které si musíte prorazit dostatečnou rychlostí. Druhou překážkou jsou kovové mosty, které si srazíte nárazem vozidla. Tou poslední jsou silová pole, která deaktivujete zničením generátorů (v drtivé většině jde o 1 nebo 2 generátory).

Při svém postupu si ale musíte dávat také pozor na protivníky. Tím hlavním je těžká artilerie, jejímž projektilům se vyhnete kličkováním a změnami rychlosti. Ostatních protivníků si ani nemusíte všímat. Nakonec se probojujte až na velké prostranství, na kterém se musíte po zničení prvního generátoru prokličkovat údolím až ke kované bráně, za kterou najdete cestu na vyvýšenou terasu. Nakonec pak musíte srazit 3 mosty, po kterých se dostanete ke zbývajícím generátorům.

7.7 Reach Precursor Core

Tato krátká úroveň vám bude určitě povědomá. Jednu podobnou už jste totiž absolvovali. Také tentokrát je v ní vaším jediným úkolem dostat se na druhý konec dlouhého potrubí, které je plné nástrah. Dejte si pozor na díry a vyhněte se nepříjemným rotujícím výbojů. Pokud se blížíte ke kuželům, tak je raději zničte. Pokud se jim budete vyhýbat, hrozí vám větší nebezpečí než při přímém letu.

7.8 Destroy Dark Ship

Nyní se budete muset během 5 minut dostat do haly, ve které se chystá Errol aktivovat obsah lodi. Zpočátku půjde hlavně o boj, protože dveře se vám otevřou až ve chvíli, kdy zabijete všechny temné protivníky. Dalšími překážkami budou rotující plošinky a tyče, které se zasunují do stěny. Pokud ale vždy nejprve zlikvidujete všechny protivníky, tak byste neměli mít větší problémy. Až se dostanete k prvnímu zdroji světlé energie, tak vás čeká létání. Po malých kruhových plošinkách se budete muset dostat až do protější chodby. Doběhněte do označené haly a po animaci naskočte na své prkno. Na něm se dostanete velmi snadno a rychle na konec rozpadajícího se mostu.

7.9 Destroy Final Boss

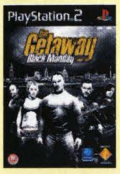
Závěrečný souboj hry začíná asi trochu nečekaně v poušti, kde musíte ve svém terénním vozidle rozstřílet všechny temné drahokamy na nohách obrovského robota. Naštěstí je to poměrně jednoduché. Drahokamy na zadních stranách nohou rozstřílíte velmi rychle. Nakonec vám zřejmě zůstanou ty přední, kvůli kterým si budete muset najet trochu před robota, aby jste měli čas zaměřit se na svůj cíl.

Po krátké animaci následuje část, ve které se musíte probojovat na robotovo tělo. Na něm pak celý souboj vrcholí. Nejprve zlikvidujte všechny vlny protivníků, které na vás Errol vyšle. Pak se vyhněte jeho laseru (stačí běhat ze strany na stranu a občas udělat kličku směrem od errola) a čekejte na fázi, ve které bude laser přejíždět ze strany na stranu. Na kraji svého pohybu se odkryje zadní část robotovy hlavy, kterou musíte zasáhnout. Tento postup musíte zopakovat celkem třikrát. V dalších fázích se útoky protivníků spojí s laserem, ale Peace Maker je velmi účinná zbraň, díky které si s protivníky moc starostí dělat nemusíte.

Jakub Holý

The Getaway: Black Monday

INFO



■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** London Studio ■ **RECENZE:** PLAY 6 - 41%

Volnější řidičské sekce, detailnější místa, nové bojové pohyby a rozmanitější zápletka - můžeme si přát něco víc?

Aneb co všechno se dá zažít v ulicích Londýna...

1. MITCH'S STORY

1.1 Tuesday

Sledujte ostatní členy jednotky a doběhněte s nimi ke schodišti. Po něm vyběhněte do druhého patra a pokračujte na pavlač vlevo. Zde už by měla čekat skupinka policistů kolem dveří v rohu. Až vpadnou dovnitř, tak je následujte. Vaším úkolem je provést zatčení dvou podezřelých v pokojích nejblíže vchodu. Pak pokračujte do místnosti, ve které je jedna stěna tvořená vestavěnými skříněmi. Jeden z policistů prorazí stěnu a vy můžete pokračovat do sousedního bytu.

Zde se připravte na použití zbraně. Ale nezapomeňte při tom na fakt, že zbraň můžete použít až ve chvíli, kdy na vás začne podezřelý střílet. Až se prostříláte k východu z bytu, tak pokračujte směrem doleva. Na pavlači byste měli narazit na další 2 podezřelé, které budete muset zastřelit. Zastřelte také protivníka, který na vás střílí z protějšího domu. Pak seběhněte po schodech až do přízemí a pomozte ostatním policistům postřílet všechny střelce, kteří pobíhají v okolí dětského hřiště. Až všechny postříláte, tak doběhněte ke skupince policistů, kteří stojí nad schodištěm mezi 2 hřišti.

Po krátké animaci vběhněte na schodiště vpravo a vyběhněte do druhého patra. Po pavlači rychle přeběhněte na další schodiště a pokračujte do třetího. Hned u schodiště si dávejte pozor. Z prvních dveří vykoukne protivník, který na vás vytáhne brokovnici. Zastřelte ho a v bytě běžte rovnou ke schodům, které vedou do ložnice. V té na vás čeká dvojice protivníků. Vykoukněte zpoza rohu a opatrně zastřelte protivníka, který drží rukojmí. Pak zastřelte jeho komplice a dejte si pozor na protivníka, který dovnitř skočí oknem. Nakonec vyskočte oknem na střechu a zastřelte poslední 2 protivníky.

1.2 Shoreditch Boys

Tentokrát budete na místo činu osobně řídit. Až vyjedete na ulici, tak zahněte doleva a dál pokračujte rovně, dokud vám vaše směrovky nenaznačí, že byste měli opět zahnout. Také je rozumné zapnout maják, díky kterému vám většina aut alespoň lehce uhne stranou. Až dojedete ke skupince policejních aut, vystupte a vejděte do domu, který je označen nápisem Shoreditch.

Po schodech opatrně vyjděte do prvního patra. Zde najdete dveře, které vedou do tělocvičny plné protivníků. Buď můžete rovnou vejít dovnitř, nebo můžete vyběhnout ještě o patro výš. Zde totiž najdete kromě několika protivníků také dveře, které vedou na balkón nad tělocvičnou. Z balkónu pak můžete mnohem bezpečněji postřílet všechny protivníky, kteří se kryjí za boxerským ringem. Pokud chcete být opravdu systematičtí, tak můžete oknem v mezipatře vylézt na střechu a postřílet několik protivníků na dvorku. To vám ulehčí váš pozdější postup.

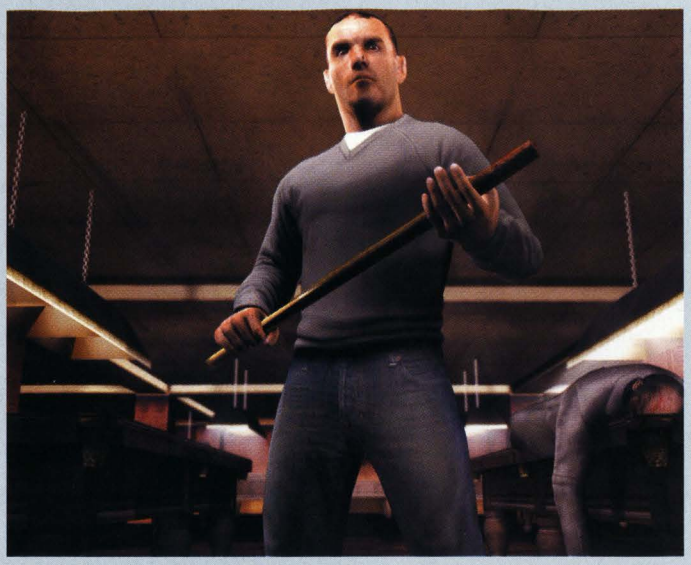
Až budou všichni protivníci v tělocvičně mrtví, pokračujte do chodby za ní. Zahněte doleva a dostanete se do krátké chodby, která má na konci dveře po obou stranách. Nejprve se soustřeďte na ty vpravo a postřílejte všechny protivníky v šatně. Pak pokračujte po schodišti naproti šatně do sklepa. Zastřelte protivníka na chodbě a pokračujte doleva na další schodiště. Zneškodněte protivníky v nejnižším patře a pak se vraťte zpět do přízemí. Několika místnostmi se prostřílejte až na dvorek, kde musíte zlikvidovat poslední skupinku protivníků. Pak pronásledujte nesmrtelného chlapíka, který utíká směrem za dům.

1.3 The Latvian Cowboy

Vaším dalším cílem bude Litevec Levi Stratov, který vlastní podezřelé vrakoviště na jihozápadním konci města. Při cestě na vrakoviště se připravte na několik útoků. Vaši protivníci jsou dokonce natolik otrlí, že neváhají střílet ve městě na policejní vůz. Vy můžete naštěstí střelbu opětovat, takže by pro vás neměl být problém zbavit se jich. Nakonec dojedete ke krátké uličce, do které vás zavedou vaše blinkry. Vystupte z vozu a postřílejte protivníky na parkovišti před vrakovištěm.

Postupujte velmi pomalu, aby vám stačili ostatní policisté. Jejich podpora vám totiž určitě přijde vhod. Prostřílejte se až k bráně nalevo od malé správní budovy. Za ní vás čeká část vrakoviště plná kontejnerů. Protivníci se za nimi velmi účinně kryjí, takže vám doporučujeme používat manuální zaměřování, díky kterému je můžete zasáhnout i v případě, že vykukuje jen malá část jejich těla. Postupujte stále směrem za správní budovu. Samozřejmě můžete postřílet všechny protivníky, ale naštěstí to není nutné. Po chvilce se prostříláte až k několika velkým hromadám šrotu. Zde musíte najít cestu, která vede k vyřazeným vagónům (vzhledem ke směru vašeho postupu by měly být vagóny vpravo).

U nich si dávejte pozor hlavně na protivníky, kteří jsou rozmístěni v horních vagónech. Často je můžete zasáhnout jen ve chvíli, kdy vykouknou a střílejí na vás. Prostřílejte se až do malého uzavřeného prostoru, ze kterého se dostanete jedním z vagónů. Nyní musíte začít být opatrní. Na prostranství za vagóny postřílejte poslední protivníky. Za velkou budovou vlevo byste měli najít osamoceného protivníka, který na vás nestřílí. To je Levi, kterého musíte dostat živého. Pokud jste ale zranění, tak ho nepřeperete a on se vám dobrovolně nevzdá. Střelte ho tedy několikrát do nohy, dokud nezmění svůj postoj. Zatčení je jednoduché až ve chvíli, kdy vypadá Levi unaveně a odevzdaně.



OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

3D Akce

Levý analog » Pohyb
Pravý analog » Míření/natočení kamery
Křížek » Kotoul/přitisknutí ke zdi
Kolečko » Plížení (Sam)
Čtveřeček » Střelba/speciální akce (Sam)
Trojúhelník » Interakce s okolím
R1 » Automatické míření
R2 » Manuální míření
R3 » Přepínání zbraní/odhození zbraní
L1 » Dýmovnice (Ben)
L2 » Nabíjení

Auto

Levý analog » Ovládání auta
Křížek » Plyn
Kolečko » Zpátečka
Čtveřeček » Brzda
Trojúhelník » Opuštění auta
R1 » Ruční brzda
R2 » Pohled doprava
L1 » Střelba
L2 » Pohled doleva
L3 » Troubení/zapnutí sirén

1.4 Finding Miss Philips

Opět je zde krátká předehra, ve které si trochu zajezdíte po Londýně. Tentokrát bude vaším úkolem sledovat Leviho, který odjíždí ve svém modrém Mercedesu. Sledujte ho s rozumným odstupem, protože se nesmíte prozradit. Pokud se ke sledovanému autu moc přiblížíte, tak se vám automaticky zapnou výstražná světla. Okamžitě přibrzděte a vzdalte se od svého cíle. Pronásledování končí v úzké postranní uličce, ve které minete černou dodávku. Po krátké animaci následujte skupinku policistů do nedalekého domu.

Až vyběhnete do prvního patra, tak se připravte na první přestřelku. Ostatní policisté se zastaví na začátku chodby, která je plná nejrůznějšího haraburdí. Pokračujte do dveří vlevo a několika pokoji se prostřílejte až do další části chodby. Počkejte na ostatní policisty a pak se prostřílejte až ke schodišti v zadní části patra. Vyběhněte o 2 patra výš a opět se připravte na další protivníky. Budete se muset prostřílet celým patrem až k místnosti, ve které najdete spoutanou novinářku.

Po další krátké animaci bude vaším úkolem vyvést slečnu Philipsovou z domu plného protivníků. Až dojdete do chodby s řadou oken, tak se připravte na přepadení. Po několika explozích budete muset skrz okna postřílet protivníky v okolních domech. Prostřílejte se do chodby, do které jste původně vyběhli po schodišti. To je ale zavalené, takže budete muset pokračovat do malého skladiště na konci chodby vpravo. Proraženou stěnou pokračujte do další chodby, kterou se musíte prostřílet až k výtahu. Až sjedete do jednoho z nižších pater, tak se k vám připojí dvojice policistů. Spolu s nimi se budete muset prostřílet až na schodiště. Seběhněte o patro níž a prostřílejte se k východu (dejte si pozor, abyste nezastřelili jednoho z policistů, kteří vám vyběhnou naproti).

1.5 Hot Property

V úvodní animaci je vaše auto přepadeno a slečna Philipsová je unesena. Po animaci vystupte z auta a postřílejte všechny protivníky, kteří postávají kolem vašeho hořícího vozu. Až se jich zbavíte, tak začněte postupovat směrem, kterým odjeli únosci. Budete se muset prostřílet na konec ulice, kde už na vás čeká skupinka protivníků. Kromě střelců přímo na ulici si dávejte pozor také na protivníky v oknech a obzvlášť na protivníka na balkónu vpravo (je mu vidět jen hlava).

Za rohem najdete zaparkovaný kabriolet. Naskočte do něj a pěkně na to šlápněte. Za rohem budete muset objet auto blokující křižovatku. Druhé auto objeďte zleva, protože budete zatáčet tím směrem. Na další křižovatce za rohem zahněte doprava a jakmile se přiblížíte k hlavní, tak byste měli zahlédnout černou dodávku z úvodní animace. Dojeďte ji a pokuste se přiblížit k jejímu pravému boku. Vyprázdněte pár zásobníků směrem k řidiči a dodávka zastaví. Naložte slečnu Philipsovou a dovezte ji na označené místo. Cestou se vás pokusí napadnou několik aut, ale neměl by být problém ujet jim.

1.6 Under Ground Activity

Na začátku úrovně budete muset dojet na označenou křižovatku v Holbornu. Cestou vás budou jako už tradičně napadat auta s několika střelci. Pokuste se jim ujet a nezdržujte se opětováním střelby. Na označené křižovatce se v krátké animaci přesunete do stanice metra. Po animaci vyběhněte z kontrolní místnosti a vykopněte zelené dveře na konci chodby. Seběhněte dolů a úzkými chodbami se prostřílejte až k východu ze stanice. Bohužel se těsně před vámi zavřou velké pancéřované dveře, které budete muset nyní obejít.

Pokračujte doprava a po eskalátorech se prostřílejte o úroveň níž. Až postřílíte skupinku protivníků, tak následujte svého kolegu. Ten vběhl do chodby vlevo. Až vyběhnete po krátkém schodišti opět nahoru, tak se připravte na dvojici protivníků. Pokračujte do tmavé haly, ve které se vás kolega zeptá, kterým směrem chcete jít. Pokračujte doprava a prostřílejte se chodbou plnou dveří. V další hale zahněte opět doprava a po několika schodištích se postupně prostřílíte až na nástupiště.

Postřílejte všechny protivníky na nástupišti a pak oběhněte vlakem metra lešení, které vám brání v dalším postupu. Přímo z vagónu postřílejte protivníky, kteří na vás čekají na nástupišti (střelte do jednoho z červených barelů). Pak vyběhněte na nástupiště a dál pokračujte do chodby, která vede na protější nástupiště. V krátké animaci naskočíte do vlaku, který se pomalu rozjede. Vaším posledním úkolem je prostřílet se až do kabiny strojvedoucího.

1.7 The Jamaican

Taylor bohužel opět utekl, takže ho budete muset zatknout znovu. Nejprve ale dojeďte na místo, kde byl přepaden jeho policejní doprovod. Vystupte z auta a postřílejte všechny Jamajčany. Až budou všichni mrtví, tak si opět nastupte do auta a sledujte vrtulník, který vás dovede k Taylorovi. Bohužel si nezvolí nejkratší cestu, ale to nemůžete ovlivnit (a od vrtulníku se nesmíte vzdálit).

Pokud se dostanete na předem určené místo včas, tak uvidíte jeho černý vůz vyjíždět na ulici. Doprovodných aut si nevšímejte a přibližte se rovnou autu, ve kterém jede Taylor. Zastřelte řidiče a až se auto zastaví, tak vystupte a postřílejte všechny protivníky, kteří na vás zaútočí. Pak opět nastupte do auta, protože budete muset Taylora odvézt na policejní stanici (Taylor by měl nastoupit automaticky). Cestou vás bude otravovat několik pronásledovatelů, ale opět by nemělo jít o nic nezvladatelného.

1.8 Desperate Measures

Po úvodní animaci se musíte co nejrychleji dostat do bytu, ve kterém byla umístěna Philipsová. Časový limit není nijak hrozný, takže byste se tam měli dostat včas. Proběhněte průjezdem a po schodišti vlevo vyběhněte na pavlač. Pokračujte ke schodišti, po kterém musíte vyběhnout do druhého patra. Zde vás mrtvola před vchodem upozorní na byt, který vás zajímá. Rychle doběhněte až do místnosti, ve které leží váš Munroe. Vyběhněte na pavlač a začněte pronásledovat chlapíka, který má na svědomí explozi bytu.

Přeskočte zábradlí a prostřílejte se do bytu, ve kterém chlapík v kožené bundě zmizel. Bytem se budete muset prostřílet až na schodiště, po kterém musíte vyběhnout o patro výš. Pokračujte na střechu, kde nemáte šanci zabloudit. Až proběhnete kolem komínů, tak se připravte na skupinku protivníků. Přeskočte na nižší střechu a prostřílejte se ke schodišti. Seběhněte dolů a prostřílejte se na roh střechy, kde přeskočíte přes úzkou mezeru do dlouhé chodby.

Doběhněte na konec chodby a zastřelte protivníka ve dveřích. Pokračujte doleva a doběhněte na střechu plnou nepořádku. Prostřílejte se až k cirkulárce, od které budete muset přeskočit na balkón. Pokračujte doleva a prostřílejte se do úzké uličky. Až se přiblížíte k ulici, tak se připravte na největší skupinku protiv-

níků. Prostřílejte se až k dvojici, která stojí u černého auta. Až oba protivníky zlikvidujete, tak naskočte do auta a začněte sledovat vrtulník. Naštěstí vás nečeká dlouhá jízda. Úzkou uličkou se dostanete na dvorek, kde stojí auto s jediným protivníkem. Zastřelte ho a vběhněte do domu s otevřenými dveřmi. Proběhněte několik chodeb a pak si vychutnejte poměrně dlouhou animaci.

2. EDDIE'S STORY

2.1 Monday

Se změnou postavy vás zároveň čeká také změna stylu hry. Jako Eddie se totiž musíte naučit využívat pěsti místo zbraní. Vaším prvním úkolem bude dovést Sam do místnosti, ve které jsou umístěny servery. Doběhněte do vstupní haly a přeskočte jednu ze zábran u stěny. Pokračujte do dobře osvětlené chodby, ve které musíte zahnout doprava. Pokuste se jít tiše a až narazíte na dvojici strážných, tak chyťte jednoho z nich pod krkem. Zlomte mu vaz a pak vyřiďte jeho kolegu. Eddie je velmi dobrý boxer, takže by to pro něj neměl být problém (radši se ale vyhýbejte boji se 2 strážnými najednou).

Po pár krocích se dostanete k otevřeným dveřím, které vedou na schodiště. Vyběhněte o patro výš a doprovoďte Sam na druhý konec patra. Tentokrát jsou chodby plné hlídkujících strážných, takže se boji určitě nevyhnete. Až se dostanete do prostoru nad vstupní halou, tak se Sam skrčí a namíří si to rovnou do místnosti s dírou v podlaze. Kryjte ji, dokud neproleze do místnosti se servery. Po krátké animaci doběhněte na nedaleké schodiště, po kterém musíte pokračovat do 15. patra.

V hlavní chodbě opět pokračujte doprava a následujte běžícího strážného, který vás dovede až k Artovi a Johnovi. Zneškodněte všechny rozzuřené strážné a pak následujte Arta. Ten vás provede celým patrem a vaším úkolem bude krýt mu záda. Nakonec se dostanete až na schodiště, po kterém vyběhnete o patro výš. Kryjte své parťáky, dokud se nedostanete k Errolovi. Ten na vás čeká u dveří, které vedou směrem k pracovně s trezorem. Cestou do pracovny budete muset zneškodnit strážného s tonfou. To je velmi praktická zbraň, která se vám bude ještě hodit.

Zneškodněte strážného v pracovně a pak sledujte, jak začíná Art otvírat sejf. Vraťte se ke vstupu do pracovny a zlikvidujte všechny strážné, kteří se pokusí vejít dovnitř. Připravte se na to, že někteří z nich budou mít pistole. Pokuste se jednu z nich získat, protože s pistolí jsou vaše šance zase o něco lepší. Až vyndá Art z trezoru ikonu, tak se budete muset probojovat k výtahu. V průběhu krátké animace se přesunete zpět do 13. patra. Následujte Errola a spolu s dalšími členy party se prostřílejte na schodiště. Seběhněte o patro níž, kde se parta zase rozdělí. Běžte chodbou vlevo a prostřílejte se až k můstku ze začátku úrovně. Pokud se na něj dostane celá parta, tak máte vyhráno.

2.2 The Rescue

Až vás Sam osvobodí, tak jí následujte. Ona zná cestu a vy si umíte poradit s protivníky. Jakmile se Sam někde zastaví, tak musíte vyčistit cestu. Rozhlédněte se kolem a najděte protivníka, který vám stojí v cestě. Jakmile budou všichni protivníci v dosahu mrtví, Sam začne zase utíkat. Nebojte se, že by se vám někde ztratila. Úroveň naštěstí není příliš složitá, takže stačí prohledat místnosti ve směru, kterým utíkala. První část úrovně končí bitkou ve velké hale. Pokuste se alespoň pár protivníků zlikvidovat tichým útokem (když chytíte protivníka pod krkem, tak ho nejprve odtáhněte někam opodál a teprve potom zlikvidujte). Až zlikvidujete všechny protivníky v hale, následujte Sam do malé místnosti vedle vrat.

Po pádu do kanalizace budete rozděleni. Běžte směrem od Sam a po dvou schodištích seběhněte až do stoky. Po krátkém rozhovoru přes mříž vyběhněte schody za vámi a zahněte doleva. Probojujte se až do haly plné vodní tříště. Po dalším setkání se Sam seběhněte po zaplavených schodech vlevo a zneškodněte celou skupinku protivníků. Pokračujte až do široké chodby, ve které uslyšíte křičící Sam. Seskočte do chodby a opatrně se přibližte k trojici protivníků. Až zabijete prvního z nich, získáte zbraň, se kterou se pak prostříláte až k Sam. Nejprve zlikvidujte střelce za bednami a pak velmi opatrně střelte chlápka, který drží Sam pod krkem.

Až budou všichni protivníci mrtví, vyběhněte po schodech k Sam. Vyběhněte ven ze stoky a po krátkém rozhovoru se budete muset prostřílet na ulici. Zde se Sam chopí řízení a na vás zůstane střelba. Vašimi protivníky budou nejen ruští mafiáni, ale také policisté. Jakmile vás začne někdo pronásledovat, tak se pokuste zastřelit řidiče. Likvidací střelce totiž moc velkou výhodu nezískáte. Cestou budete navíc muset postřílet protivníky, kteří stojí u zátarasů. Dokud nebude cesta volná, tak se vaše auto nerozjede.

2.3 Cons and Icons

Vejděte do kulečníkové herny a dojděte až k zadnímu schodišti. Zde zbystřete, protože budete napadeni skupinkou protivníků. Až je zlikvidujete, vyjděte na požární schodiště, které se pod vámi zhroutí. Nyní se budete muset prostřílet zpět do hlavního sálu. Bohužel se vám do cesty postaví poměrně dost protivníků, takže se připravte na velmi pomalý a opatrný postup. V hlavním sálu se prostřílejte až k dlouhému barovému pultu, za kterým najdete schody vedoucí do sklepa. Pokud ale máte málo zdraví, tak si před sestupem do sklepa skočte na záchodky u vchodu pro lékárničku.

Sklep je samozřejmě plný protivníků. Pokuste se je překvapit střelbou mezi bednami, což je velmi účinná taktika. Nakonec se prostříláte až k zadnímu východu, u kterého najdete ukradenou ikonu. V animaci se vrátíte zpět do auta, kterým budete muset dojet k tělocvičně Shoreditch. Bohužel k ní ale musíte dorazit, aniž by vás pronásledovala policie. Budete tedy muset řídit velmi opatrně, protože na sebe upozorníte sebemenší havárii. Pokud nějaké auto nebo motorku náhodou ťuknete, tak rychle změňte vůz. Tím byste se měli pozornosti policie úspěšně zbavit. A také se budete muset vyhýbat policejním zátarasům, které musíte objet.

2.4 The Wake of the Shoreditch Massacre

Jako Sam se budete muset vyhnout jakémukoliv kontaktu s policisty. Oběhněte zleva budovu tělocvičny a zadním vchodem proběhněte až na dvorek. Zde si chvilku počkejte, až zajde dvojice policistů do budovy. Pak doběhněte k přístřešku, na který vás upozorní krátká animace. Opřete se o zídku vpravo a vylezte na přístřešek. Doběhněte k řadě ventilátorů, díky kterým se dostanete na nejvyšší střechu. Odtud už se pohodlně dostanete k oknu, které vede do budovy.

Vlezte dovnitř a po schodech potichu vyběhněte na balkón s kulečníkovými stoly. Dojděte k můstku, který je zavěšen pod stropem. Použijte kulečník nalevo od můstku a vylezte nahoru. Nyní se můžete doplížit až na konec můstku, kde se spustí krátká animace. Po ní se skrčte za ringem a počkejte, až policista stojící v chodbě přímo před vámi vyjde do tělocvičny. Proklouzněte za jeho zády do chodby a po další krátké animaci pokračujte na schodiště vedoucí do sklepa. Postupujte velmi pomalu, protože na schodišti stojí policista s baterkou. Až odejde směrem doprava, tak pokračujte doleva a o patro níž doběhněte k šachtě, ze které vypadne několik prken.

2.5 Return to the Scene of the Crime

Vaším prvním úkolem v této úrovni bude dojet k bance Skobel. Není to nic těžkého, protože mafiáni ani policie vás nejsou schopní zastavit. Stačí trochu si zakličkovat v protisměru nebo natlačit protivníky na stěnu jednoho z domů a je od nich pokoj. Až dojedete k bance, tak si najeďte ke vstupní bráně. Během krátké animace uvidíte, jak z podzemní garáže vyjíždí bílá dodávka. Sledujte ji a pokuste se ji co nejdřív zastavit (stačí ji natlačit do nějaké budovy). Až dodávka zastaví, tak si do ní nastupte (nezapomeňte na Sam) a dojeďte zpět k bance. Nyní vás strážný ochotně pustí dovnitř.

2.6 Trespass

Hlavním vchodem vběhněte do budovy a začněte likvidovat strážné. Jako kryt při tom použijte jeden ze sloupů hned za vchodem. Až uslyšíte cinknutí výtahu, tak se otočte doprava. Výtahem totiž do haly přijede několik ruských mafiánů, kteří by vám mohli vpadnout do zad. Až se jich zbavíte, tak začněte pomalu postupovat k hlavnímu schodišti. V mezipatře zahněte doleva a pokračujte k výtahům. Před nimi byste měli narazit na další skupinku strážných. Všechny je postřílejte a zkontrolujte, jestli nějaký protivník nezůstal ve výtahu. Pokud jsou všichni mrtví, tak úroveň u výtahů skončí.

2.7 Codes of Honour

Doběhněte na konec chodby a po krátké animaci následujte dvojici strážných, kteří odnášejí váš laptop. Držte se od nich pro jistotu dál, protože by si vás mohli všimnout. Až dojdete do druhé části budovy, zahněte v chodbě doleva a začněte se plížit. Potichu projděte kanceláří a společenskou místností. Zahněte doprava a dojděte do další kanceláře. Pokračujte doleva a dostanete se do kanceláře, kde vám v cestě stojí úřednice. Vlezte pod stůl vlevo (zmáčkněte

Tipy

- ✗ **Léčení je i ve druhém díle řešené podobně jako v tom prvním. Pokud se opřete o stěnu (stačí se k ní přiblížit a vaše postava se opře automaticky), tak se postupně uzdravíte. Tímto způsobem si ale můžete doplnit jen do předem dané míry.**
- ✗ **Zaměřování je v této hře řešené dost netradičně. Nehledejte tedy žádný zaměřovač, protože musíte sledovat zaměřovač přímo na vaší zbrani. Pokud si na to zvyknete, tak zjistíte, že to vůbec není marný nápad. Automatické zaměřování je bohužel dost nepřesné, takže vám doporučujeme používat to manuální (zvlášť v situacích, kdy se vaši protivníci kryjí).**
- ✗ **Ve hře bohužel často nemáte vůbec představu, kolik vám ještě zbývá munice. Musíte tedy poslouchat hlášky své postavy, která vám nahlásí, že nabíjí jeden z posledních zásobníků. Pak je rozumné odhodit zbraň a sebrat nějakou jinou (to bohužel probíhá zcela automaticky).**

⊗ a pak ⊡) a prolezte pod ním na druhou stranu. Nyní se můžete vyplížit na chodbu.

Vlevo stojí osamocený strážný. Popojděte směrem k němu a vylezte na světla zavěšená pod stropem (použijte pravou stěnu). Popolezte nad strážného a seskočte mu na hlavu. Strážný se skácí na zem a vy můžete pokračovat ke schodišti, po kterém musíte následovat dvojici strážných s laptopem do 13. patra. Až vyjdete do velké haly, tak zahněte doleva a chodbou dojděte až k místnosti plné serverů. Běžte doprava a u serveru se přitiskněte ke zdi. Podél ní proklouznete až ke dveřím. V chodbě zahněte doleva a přes kuchyňku projděte do druhé místnosti se servery. Pokračujte směrem doleva a po chvilce opět narazíte na strážné s laptopem.

Následujte je až na schodiště a vyjděte do 15. patra. Zde pokračujte na chodbě doprava a opatrně vejděte do stejné kanceláře jako strážní. Podél pravé stěny dojděte až do rohu a pak pokračujte do zadní místnosti. Zde si počkejte, až si úřednice sedne ke svému stolu, a vyjděte opět na chodbu. Běžte doprava a dojděte až na schodiště, na kterém se v krátké animaci přesunete až do 20. patra. Nyní stačí následovat strážné do velké pracovny.

2.8 This Geezer, Hector

Nejprve se budete muset dostat k Hectorovu studiu, které najdete v Soho. Doběhněte k levé bráně a na ulici ukradněte nějaké rychlé a obratné auto. Pak setřeste mafiány a policisty, kteří vás začnou po chvilce pronásledovat. Až dojedete do označené slepé uličky, tak vystupte a bočním vchodem vejděte do obchodu vpravo. Zlikvidujte chlapíky v obchodě a pokračujte na schodiště za prodejnou. V prvním patře se prostřílejte studiem až na schodiště, které vede do druhého patra. Zde se už snadno prostříláte do místnosti, ve které vás čeká krátká animace. Po získání potřebných informací se budete muset opět prostřílet ven na ulici.

2.9 Jimmer Collins

Jakmile vyběhnete na ulici, tak se automaticky dostanete do další úrovně. Postřílejte všechny protivníky, kteří mezi sebou navzájem bojují v okolí Hectorova studia. Pak naskočte do libovolného auta a dojeďte na označené místo na druhé straně města. Najít označené místo sice nebude úplně jednoduché, ale naštěstí se v jeho okolí potulují bandy protivníků. Doporučujeme vám nevystupovat z auta, protože je jednodušší všechny protivníky přejet.

Nakonec se dostanete na malé parkoviště, na kterém leží 2 mrtvoly. Vystupte si a popojděte ke kontejneru, u kterého se spustí krátká animace. Po ní postřílejte protivníky za kontejnerem a oknem vlezte do Collinsovy tiskárny. Uvnitř se budete muset prostřílet až do malé kanceláře v pravé části tiskárny. Jakmile dojdete k otevřeným dveřím, tak se pustí animace, ve které Alexej vyslýchá Collinse. Po animaci se budete muset stejnou cestou prostřílet zpět na parkoviště, kde musíte opět naskočit do libovolného auta.

2.10 Your Man with the Tattoo

Vaším úkolem je sledovat Yuriho. Jede v zeleném Mercedesu, který určitě nepřehlédnete. Bohužel vás čeká nepříjemné kličkování úzkými uličkami, protože Yuri je asi lehce paranoidní. Až zastaví, tak vystupte a sledujte ho do budovy, do které vejde. Chvilku počkejte u dveří a pak rychle seběhněte po schodech do chodby a vejděte do první místnosti vlevo. Uvnitř si počkejte na protivníka se samopalem. Zneškodněte ho několika ranami pěstí a pak doběhněte chodbou až do skladiště plného beden. V jeho zadní části najdete schodiště, po kterém vyběhnete do garáže se zaparkovanou dodávkou.

Chvilku počkejte schovaní za dodávkou, protože Yurimu docela trvá, než nastoupí do dalšího auta. Jakmile odjede, tak naskočte do Opelu, který stojí před garáží. Čeká vás druhá fáze pronásledování, která bude o něco zajímavější než ta první. Yuri na to totiž několikrát pěkně šlápne a vy mu budete muset svou rychlost přizpůsobit. Nakonec dojedete až do skladiště, před kterým končil Mitchův příběh. Po zajímavé animaci vás čeká pěstní souboj s Yurim. Eddie je naštěstí velmi dobrý boxer, tak to pro něj nebude žádný problém.

Až zlikvidujete Yuriho, tak doběhněte na konec ochozu, na kterém visí slečna Philipsová. Až jí zvednete nahoru, tak seběhněte po schodech dolů do haly a pěstmi složte protivníka, který je schován za bednami přímo naproti schodišti. Jeho zbraní se pokuste z relativně bezpečné pozice za bednami postřílet co nejvíce protivníků (střílejte do rudých barelů, jejichž exploze vám vše ulehčí). Až nebude v dohledu nikdo živý, tak začněte postupovat na druhou stranu haly. Postřílejte se až ke dveřím, za kterými vyběhnete po schodech do prvního patra. Pokračujte do další tovární haly, kterou se budete muset prostřílet ven z továrny.

2.11 The Vor

Před vámi je velmi nepříjemná honička. Nejprve ale budete muset postřílet několik protivníků, na které narazíte před továrnou. Doporučujeme vám prostřílet se k dvojici policejních aut, které blokují výjezd. Do jednoho z nich nastupte a popojeďte směrem doleva. Rychle se otočte a buďte připravení na velký bílý náklaďák, který vyjede na ulici a vy ho budete muset pronásledovat. K náklaďáku se moc nepřibližujte, protože na korbě jsou umístěni 2 střelci se samopaly (a vy je samozřejmě nemůžete zabít).

Během honičky si budete muset poradit s neuvěřitelným množstvím protivníků, kteří vás budou po celou dobu otravovat. Bohužel na ně platí jediná taktika. Jednou za čas zastavte a nastupte do jednoho z aut, která vás pronásledují (rozhodně se nezdržujte nějakou přestřelkou). Díky pravidelnému střídání aut by se vám mělo podařit celou honičku přežít. Vyhráno máte ve chvíli, kdy náklaďák zastaví před palácem, do kterého Viktor vběhne, Prostřílejte se ke vchodu a pak vyjeďte výtahem do nejvyššího patra.

Jakmile vystoupíte z výtahu, tak se připravte na dost nepříjemnou přestřelku. Halou a kuchyní se budete muset prostřílet na terasu. Zde po likvidaci všech protivníků přelezte přes nízké zábradlí na požární schodiště. Prostřílejte se na střechu před vámi. Odrazte několik vln útočníků, kteří vám vyběhnou v ústrety. Pak přeskočte na sousední střechu a prostřílejte se na další malou terasu. Až se prostříláte na druhou terasu obrostlou živým plotem, tak si aktivujete velmi důležitý checkpoint.

Nyní budete muset seskočit na střechu, která je plná protivníků. Asi se vám je nepodaří všechny zlikvidovat napoprvé, takže si zapamatujte jejich pevně dané pozice. Pokud budete dostatečně používat plížení podél stěn a úhybné kotouly, tak byste se měli dostat až na konec střechy, kde vás čeká další přeskok. Zde si na vás poprvé počká Viktorova ochránkyně, která vydrží neuvěřitelné množství zásahů. Doporučujeme vám přeskočit k ní a ona uteče za roh. Postřílejte další protivníky a opět tu potvoru trochu popožeňte. Až budou všichni protivníci mrtví, tak si najděte pozici, ze které na ni vidíte, ale ona na vás nestřílí (jedna z takových pozic je nalevo od přístřešku, vedle kterého stojí). Jen z takové pozice ji můžete v klidu zabít.

2.12 Paying Favours

Dál budete pokračovat jako Sam. Vaším úkolem je sledovat Alexeje, který se chystá zabít Eddieho. Bohužel vás čeká dost krkolomná cesta, protože nemůžete projít ani prvními dveřmi. Místo toho se odrazte od zdi a vylezte na světla zavěšená pod stropem. Po nich prolezte do místnosti za zamčenými dveřmi a opět seskočte na zem. Po obvodu místnosti přeskákejte až ke vstupu do nízké ventilační šachty. Dvěma šachtami se dostanete až ke schodišti, které vede do podzemní garáže. Až po nich vyběhnete nahoru, tak se odrazte od palety opřené o plot a opět vylezte na můstek s kabely. Dolezte po něm až na druhou stranu garáže a dolů seskočte u Mercedesu, kterým se chystá Alexej odjet.

2.13 Beginning of the End

Jako Eddie budete muset pronásledovat Viktora, který má s sebou početný doprovod. Je na vás, které z aut nebo motorek si vyberete (my vám doporučujeme spíše auto). Jakmile vyjedete na ulici, zahněte doprava a připojte se ke koloně. Zbytečně se k ní ale nepřibližujte, protože by vás rozstříleli, aniž byste měli možnost střelbu opětovat. Kolonu musíte sledovat až na označené místo, kde už na Viktora čeká jeho jachta. Po krátké animaci naskočte na motorku, která je zaparkovaná poblíž mola. Nyní se budete muset v nejasném časovém limitu dostat na označený most. Rozhodně vám doporučujeme jet po nábřeží. Sice budete muset projet policejním zátarasem, ale to není nic těžkého. Až se přiblížíte k označenému mostu, tak vyjeďte do protisměru, protože to je mnohem kratší.

Jakmile dojedete na označené místo, Eddie automaticky seskočí na jachtu. Bohužel začínáte beze zbraně, takže budete muset použít své pěsti. Probojujte se do první kajuty, ve které od jednoho z protivníků získáte velmi účinnou tyč. Díky ní se rychle probojujte až do kuchyně, ve které narazíte na protivníka s pistolí. Tu si schovejte a dál pokračujte v boji s tyčí. Probojujte se do strojovny, ze které musíte po schodech vlevo vyběhnout na zadní palubu. Pobijte všechny útočníky a pak vytáhněte pistoli. Vystřílejte všechny náboje do Alexeje a pak se na něj vrhněte s tyčí nebo baseballovou pálkou. Po té střelbě už by mu mělo stačit jen pár úderů.

2.14 The Fall of an Icon

Začínáte opět bez střelné zbraně. Zabijte jednoho z ruských mafiánů a vezměte si jeho pistoli. Pak běžte ke vchodu do divadla, kde na vás čeká Mitch. Ten vám ale jako správný policista vůbec nepomůže, tak to bude jen na vás. Prostřílejte se do hlavního sálu. Pokračujte doleva a po schodech seběhněte do podzemí. Zde se musíte prostřílet až k Viktorovi, který před vámi uteče směrem nahoru.

Pronásledujte ho a prostřílejte se až na schodiště, po kterém vám utekl. Po chvilce se dostanete zpět do hlavního sálu. Dál pokračujte po schodišti v rohu budovy. Prostřílejte se až do strojovny, ve které vám doporučujeme zaútočit na Viktora z co největší vzdálenosti. Po několika zásazích vám opět uteče směrem nahoru. Postřílejte posledních pár mafiánů a vyběhněte po schodech na ochoz, kde se můžete skrčit za plech opřený o zábradlí. Z tohoto krytu pak Viktora zastřelte (chvilku to zabere, ale nemělo by to být těžké). A pak už si jen vychutnejte závěrečnou animaci.

Jakub Holý

PS2 CHEATSTATION

Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob! Nyní již přes 5000 tipů a cheatů pro PlayStation 2!

0-9

007 NIGHTFIRE

Kódy zadejte sekci cheatů
Všechny postavy v multiplayeru - PARTY
Všechny scénáře pro multiplayer - GAMEROOM
Výběr úrovně - PASSPORT
Mód Assassination v multipl. - TARGET
Bondův skafandr v multiplayeru- ZERO G
Electra v multiplayeru - SLICK
Hračky Q - Q LAB
Baron Samedi v multiplayeru - VOODOO
Větší zásobník ve sniperce - MAGAZINE
Bond Tux v multiplayeru - BLACKTIE
Vylepšení foťáku - SHUTTER
Christmas Jones v multiplayeru - NUCLEAR
Vylepšení dekryptoru - SESAME
Ničící mód v multiplayeru - TNT
Drakeovo oblečení v multiplayeru - Number 1
Výbušné pozadí v multiplayeru - BOOM
Rychlejší laser - PHOTON
Zlatá pistole - TARGET
Lepší chytání se - LIFTOFF
Jaws v multiplayeru - DENTAL
Režim King of the Hill - TEAMWORK
Max Zorin v multiplayeru - BLIMP
Mayday v multiplayeru - BADGIRL
Goldfinger v multiplayeru - MIDAS
Nick Nack v multiplayeru - BITSIZE
Oddjob v multiplayeru - BOWLER
Ochranný mód v multiplayeru - GUARDIAN
Pussy Galore v multiplayeru - CIRCUS
Renard v multiplayeru - HEADCASE
Vylepšení zaměřovače u pušky - SCOPE
Scaramanga v multiplayeru - ASSASSIN
Úroveň Alpine Escape - POWDER
Úroveň Chain Reaction - MELTDOWN
Úroveň Countdown - BLASTOFF
Úroveň Equinox - VACUUM
Zlatý PPK v singleplayeru - AU PPK
Goldeneye Strike v multiplayeru - ORBIT
Vylepšený tranquilizer - SLEEPY
Vylepšený P2K - P2000
Mód ↑link v multiplayeru - TRANSMIT
Wai Lin v multiplayeru - MARTIAL
Xenia v multiplayeru - JANUS

Cheaty pro automobilové úrovně - zadávejte při pauze
Šílené ježdění - držte L1. Stiskněte □, △, △, □, △, ○.
Bonusová trať v Alpách - držte L1. Stiskněte ○, ○, □, □, △.
Rozmazané vidění - držte L1. Stiskněte □, ○, ○, □.
Vylepšná rychlost - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, △, ○.
SUV - Držte L1. Stiskněte □, ○, △, □, △. Drive an SUV.
Zuřivé závody - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, △, ○.
Pancíř - Držte L1. Stiskněte ○, △, □, ○, ○. Get
Vylepšený pancíř - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, □.
Trojnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, □, □
Čtyřnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, □, □, □.
Shelby Cobra - Držte L1. Stiskněte →, →, ←, ←, ↑.
Lepší kulky - Držte L1. Stiskněte ○, ○, ○, ○.

18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

Bonusové parkovací levely
Dokončete všechny čtyři parkovací levely a získáte bonusový parkovací level. Po zvládnutí i tohoto se zpřístupní ještě jeden.
Nippon Maru
Dohrajte hru za všechny čtyři jezdce, nebo v titulní obrazovce podržte ⊗ a stiskněte START. Držte ⊗, dokud se neobjeví menu s výběrem módu. V libovolném režimu si nyní můžete vybrat truck Nippon Maru.
Bonusové filmečky
Dokončete arkádu se všemi čtyřmi postavami a ve „Score Attack", versus a arkádě si prohlédněte filmečky Nippon Maru.

4X4 EVOLUTION

1 000 000 dolarů
V titulní obrazovce nebo zapauzované hře stiskněte R2, □, L1, ○, R1, L1, ○, L2, □, R2, R1
25 000 dolarů
V titulní obrazovce, nebo zapauzované hře stiskněte R2, □, R1, L1, ○, L2, □, R2, □, R1
Zpomalení
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, R1, R2, □, ○. Hra se zpomalí o 50%.
Urychlení
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, R1, R2, □, □.
Normální rychlost
V titulní obrazovce namačkejte L1, R2, R1, R2, ○, ○.
Tajná auta
V hlavním menu namačkejte L1, R2, R1, R2, L1, R1.

A

AGGRESSIVE INLINE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (options)
Perfektní Handplant - JUSTINBAILEY
Perfektní grindy - BIGUPYASELF
Perfektní manuály - QUEZDONTSLEEP
Nikdy neumřete - KHUFU
Stále plný ukazatel „Juice" - BAKABAKA
Všechny klíče - SKELETON
Perfektní spiny - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
Všechny postavy - ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
Regenerace „Juice" - ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, Al
Výběr úrovně a všechny věci v editoru parku, plné statistiky - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA
Snazší wallridy - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

AIRBLADE

Odemčení všeho
Začněte Story a v obrazovce výběru stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, R2, R1, START+⊗.
Odemčení J.J. Sawyera
Dokončete hru s hodnocením S ve všech úrovních.
Odemčení Naomi
Dokončete úroveň Downtown s hodnocením B.
Odemčení Oskara
Dohrajte hru s hodnocením A ve všech úrovních.
Odemčení Insidera
Dohrajte úroveň Storage s hodnocením B.
Odemčení Stunt Attack módu
Dokončete hru.
Nesmrtelnost
START, □, ○, △+⊗, □, ○, START.
Otevření všech úrovní
START, □, ○, △+□, □, ○, START.

ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION

Cheatový mód
Při hře zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, R1, L1.

AMPLITUDE

Následující cheaty jdou zadat kdykoli
Černé nástroje
R3, L3, R3, R3, L3, R3, L3, L3, R3
Rozmazaný obraz
R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3
Kameny s opičí hlavou
L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3
Náhodné rozházení not
⊗, ⊗, ←, ←, R3, R3, →, →
Průhledné povrchy panelů
L3, R3, L3, L3, R3, L3, R3, R3, L3
Jiný vzhled tunelů
L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3
Odemčení všech frekvenčních částí
↑, ←, ↓, →, ↑, →, ←, ↓, □, □, ○, ○, □
Odemčení všech skladeb
□, ○, □, ○, ↑, →, ←, ↓, ↓, →, ←, ↑

AQUA AQUA

Mezozoická éra
V Puzzle módu dokončete Paleozoickou éru.
Cenozoická éra
V Puzzle módu dokončete Mesozoic éru.
Starověká civilizace
V Puzzle módu dokončete Cenozoickou éru.
Story Puzzle a Vs. mód
Udělejte všechny lekce v tréninkovém módu.

APE ESCAPE 2

Hra za Spika
Dohrajte hru do konce se všemi 297 nalezenými opicemi. Najeďte na „New Game" a stiskněte L1+START. Začnete hrát za Spika, lovce z prvního dílu.

ARMORED CORE 2

Dočasná nesmrtelnost
Při hře stiskněte R2 + R3 + R3.

ARMY MEN: AIR ATTACK 2

Kódy do úrovní
2. ↑, ⊗, △, →, ←, □, ○, ⊗
3. △, ○, ↓, ←, □, □, ↑, ↑
4. ⊗, →, ←, ⊗, ○, □, □, △
5. ↓, ↓, ○, □, ○, □, →, ⊗
6. △, ⊗, ↑, ←, →, ←, ○, △
7. ←, □, →, ↓, ○, ⊗, ⊗, →
8. △, →, □, □, ○, ↓, ↓, ⊗
9. ↑, ⊗, □, ←, →, ○, ←, ←
10. △, ↑, ○, ⊗, □, ↓, ↓, ↓
11. ○, ○, ↑, ←, →, ⊗, △, □
12. →, ↑, ⊗, →, ○, □, △, ○
13. ←, ←, △, ○, ⊗, ⊗, ↓, →
14. □, →, ○, ↑, ↓, □, ↓, ⊗
15. ←, →, ○, ⊗, □, ↓, ↓, ○
16. △, ○, ⊗, →, →, ○, □, ↓
17. □, ↑, ↑, →, ←, □, ↓, ⊗
18. ○, ⊗, →, △, □, ↑, ⊗, ⊗
19. ↓, →, ⊗, □, →, ↑, ○, ○
20. ↑, ⊗, ○, ↑, ←, □, ○, ⊗

ARMY MEN: RTS

Supervojáci
Při hře podržte R2 a stiskněte □, □, ⊗, △, ⊗, □.
Superprotivníci
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, □, △, △.
2000 elektriky
Při hře podržte R2 a stiskněte △, □, ○, ⊗, △, ⊗.
5000 plastu
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ○, □, ⊗, △, □.
Parašutisti
Při hře podržte R2 a stiskněte ○, □, ○, □, △, △.
Suroviny
Při hře podržte R2 a stiskněte □, □, □, △, ○, ⊗ Z.
Zelená armáda je modrá
Při hře podržte R2 a stiskněte □, △, □, □, ⊗, ○.
Žlutohnědá armáda je zelená
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, □, △, △.
Sebevrazi
Při hře podržte R2 a stiskněte □, △, ←, ←, △, □.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Výběr úrovně
Jako heslo zadejte FREEPLAY
Všechny zbraně
Jako heslo zadejte GIMME
Nesmrtelnost
Jako heslo zadejte NODIE
Neviditelnost
Jako heslo zadejte NOSEEUM
Zmenšení
Jako heslo zadejte SHORTY
Zvětšení
Jako heslo zadejte IMHUGE
Ladicí mód
Jako heslo zadejte THDOTEST

ARTIC THUNDER

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu

Všichni jsou neviditelní
□, ○, □, R2, □, ○, START
Atomové sněhové koule
□, □, □, L1, ○, START
Boost mód
○, L1, L1, ○, R2, START
Honěná
○, □, ○, ○, □, START
Clone mód
L1, L2, L2, ○, L1, ○, START
Chytací háky
○, ○, R2, ○, ○, L1, START
Těžká obtížnost
○, □, ○, ○, □, START
Neviditelnost
□, ○, R2, □, ○, START
Žádní soupeři
□, □, ○, ○, L1, L1, START
Žádné power-upy
□, □, ○, □, R2, □, START
Náhodně rozmístěné power-upy
L1, R2, □, ○, L1, R2, START
Mód Rooster
L1, R2, R2, L1, □, START
Sněhové bomby
○, ○, L1, R2, START
Super zrychlení
○, L1, Sqarue, R2, □, R2, START
Snowman - získejte zlato ve všech 12 tratích

ATV OFFROAD FURY 2

V hlavním menu vyberte Profile Editor, pak Unlock Items a v Cheat Codes zadejte následující cheaty
Univerzální kód- IGIVEUP
Všechny ATV- SHOWROOM
Všechny hry- GAMEON
Všechny tratě- TRLBLAZR
Všechno vybavení- THREADS
Všechny šampionáty- GOLDCUPS
Vypnutí kolizí- FLYPAPER
1000 bodů- GIMMEPTS
San Jacinto- GABRIEL
Agresivní CPU- EATDIRT

B

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Navýšení zkušeností, duplikace předmětů a zvýšení stavu konta
Tento trik je znám už od hry *Diablo*. S vaší postavičkou si doběhnete k některému z bossů, ze které-

NOVÉ CHEATY

NOVÉ PŘÍRŮSTKY V TOMTO ČÍSLE:

CONAN: THE DARK AXE
DEVIL MAY CRY 3
FIGHT NIGHT ROUND 2
FULL SPECTRUM WARRIOR
GOLDENEYE: ROGUE AGENT
JUICED
KILLZONE
LEGO STAR WARS: THE VIDEO GAME
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
PSYCHONAUTS
RATCHET AND CLANK 3
ROBOTECH: INVASION
STAR WARS III: REVENGE OF THE SITH
WHIPLASH
WORMS BLAST
ZAPPER

ho máte hromadu zkušeností (Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon, Onyx Golem...) a uložíte si hru. Zlikvidujete bosse a uložíte si hru na NOVOU pozici. Načtěte starou pozici před soubojem a naimportujte si nově uloženou postavu s již získanými zkušenostmi. Takto to můžete dělat do aleluja. Ten samý trik lze použít i na duplikaci předmětů a peněz.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

Navýšení levelů a peněz
Stiskněte a držte L1 + R1 + △ + ○ + □ + ✕, pak přimáčkněte R2.
Výběr úrovně a nesmrtelnost
Stiskněte a držte L1 + R1 + △ + ○ + □ + ✕, pak přimáčkněte START a objeví se cheatové menu.

BARD'S TALE

Při hře držte L1 + R1 a zadejte následující cheaty
10,000 peněz a 100 kamenů - ↑ x2, ↓, x2, ←, →, ←, →
Stonásobně silnější postava - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →
Protivníci vás nezasáhnou - ←, →, ←, →, ↑ ↓, ↑ ↓
Protivníci vás nezraní - →, ←, →, ←, ↑ ↓, ↑ ↓
Doplnění energie - ← x2, → x2, ↑ ↓, ↑ ↓
Odemčení všech úrovní - → x2, ← x2, ↑ ↓, ↑ ↓

BATMAN: VENGEANCE

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Cheat menu
L2, R2, L2, R2, □, □, ○, ○
(v pauze najeďte do „Power Moves" a stiskněte →)
Všechny pohyby a 120 bodů
L1, L1, R2, R2, L2, R2, L2, R2
Neomezeně pout
□, ○, □, ○, L2, R2, R2, L2
Neomezený Batlauncher
○, □, ○, □, L1, R1, L2, R2
Neomezené Batarangů a el. Batarangů
L1, R1, L2, R2

BIG MUTHA TRUCKERS

Univerzální kód
Jako kód v obrazovce voleb zadejte CHEATINGMUTHATRUCKER nebo ATJCEHJMJ
Evil truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VARLEY
Rychlý truck
Jako kód v obrazovce voleb zadejte GINGERBEER
10.000.000 dolarů
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LOTSAMONEY
Výběr úrovně
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LAZYPLAYER
Nekonečný čas
Jako kód v obrazovce voleb zadejte PUBLICTRANSPORT
Nesmrtelnost
Jako kód v obrazovce voleb zadejte 6WL
Automatický satelitní navaděč
Jako kód v obrazovce voleb zadejte USETHEFORCE
Diplomatická imunita
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VICTORS
Malí civilisti
Jako kód v obrazovce voleb zadejte DAISHI

BLADE 2

Výběr úrovně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, ○, →, ↓, □.
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, □, △, □, △, ○, △, ○.
Nekonečný Rage
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.
Všechny zbraně
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte □, ○, ↓, ←, ○, ○, △.
Neomezená munice
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ○, →, □, ↑, △, ↓, ✕.
Obtížnost Daywalker
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ←, ○, ↑, ↓, □, ○, ✕.
Eskortované NPC jsou nesmrtelní
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, △, ✕, □, ○, △, ✕.

BLOODRAYNE

Zmrazení nepřátel - DONTFARTONOSCAR
Výběr úrovně - ONTHELEVEL
Tajná úroveň - BRIMSTONEINTHEBAYOU
Zpřístupnění ovládání nepřátel - DONT FART ON OSCAR
Plný Bloodlust - ANGRY XXX INSANE HOOKER
Nesmrtelnost - TRI ASSASSIN DONT DIE
Juggy mód - JUGGY DANCE SQUAD
Doplnění zdraví - LAME YANKEE DONT FEED
Zbraně - SHOW ME MY WEAPONS
Time Factor - NAKED NASTY DISHWASHER DANCE

BLOODRAYNE 2

Cheaty zadávejte v příslušném menu
Nesmertelnost- Uber Taint Joad Durf Kwis
Všechny schopnosti- Blank Ugly Pustule Eater
Nepřátelé vybuchují- Dodge This Moist Pimp
Mód Juggy- Fake Bust Cunningly Distorted
Nekonečná munice- Ugly Dark Heated Orange Quaff
Nekonečný Rage- Pimp Reap Dark Dark Muse
Carnage- Cargo Fire Imp Kak
Zkušenosti s pistolí- Late Nurture Qweef Super
Zmražení nepřátelé- Blue Green Purple Imp
Faktor času- Quantum Lament Distorted Doting
Všechna komba- Bone This Curry Vote
Všechny zbraně- Whiskey Fake Kablow Shoot
Odemčení všeho- Want This Dark Reality Taint Qweef
Odemčení kostýmů- Whack Lick Erotic Cunningly
Výběr úrovně- ANOMALIES ARE JUAN INSULATED
Plný Bloodlust- NAKED JUGGY RESISTANCE PACY
Obnovení energie- NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE
Overlord- THIS DARK DISTORTED REALITY
Galerie- ARDENT HUNGRY NAKED NINJA
Filmečky- PENSION REAP SUPER VULGAR

BOUNCER

Náhradní oblečení
Při výběru postavy podržte L1, L2, R1 nebo R2 a stiskněte ✕.

C

CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

Odemknutí bossů
Tajní bossové se zpřístupní po splnění některých dvou následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1500 GPS
Porazte subbosse (Geese nebo Bison)
Udělejte lepší ohodnocení než „Finest KO"
Pokud toto splníte s postavou Capcomu, získáte Shin Gouki, pokud s postavou SNK dostanete God Rugala
Custom Groove
Porazte normálního Goukiho nebo Rugala a dodržte některé dvě z následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1000 GPS
Udělejte více jak čtyři speciální KO
Subboss s vámi bude bojovat
Udělejte více jak dvě LV3 super kombo KO
Random Groove
V obrazovce výběru ukazatele Groove stiskněte START
Mód Boss Challenge
Vybojujte God Rugala i Shin Goukiho a na obrazovce výběru módů najeďte na Arcade a stiskněte △+□
Speciální volby
Dohrajte mód Boss Challenge bez napojení
Nekonečný Custom Groove
Poté, co zlikvidujete všechny postavy nasazené proti vám v režimu Survival, objeví se nová volba

Vítězné pózy
Po vyhrání kola podržte START a **FP**, postava řekne některou ze svých hlášek. Po podržení START a **FK** si postava promluví se svým partnerem z týmu.

CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

Všechny vozy
V cheatovém menu stiskněte △, ✕, △, □, R2, △
Všechny tratě
V chetavém menu stiskněte R1, △, ✕, ✕, R2, L1
Nekonečné turbo
V cheatovém menu stiskněte ✕, ✕, □, □, R2, R2
Vypnutí času
V cheatovém menu stiskněte □, L1, R2, ○, △, R1
Neomezeně napojení
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, L1, □, △, ○
Velké hlavy
V cheatovém menu stiskněte △, □, □, R2, L1, R2
Malá gravitace
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, □, □, L1, L1
Nastavitelné skoky
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, L1, R2, ✕, ✕
Hustá mlha
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, ✕, □, □, ○
Jízda v noci
V cheatovém menu stiskněte ✕, ○, △, R2, R2, L1
Raketová kola
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, △, □, □, △
Mrtvá auta
V cheatovém menu stiskněte L1, □, R1, R2, R2, L1
Mrtvá auta-soupeři
V cheatovém menu stiskněte R2, □, L1, R2, R2, ✕
Stěna smrti
V cheatovém menu stiskněte ✕, □, R2, △, R1, R2
Všechny FMV sekvence
V cheatovém menu stiskněte L1, ○, R2, ✕, R2, △
Víc aut a závodníků
V obrazovce výběru jezdce stiskněte R1 abyste získali další jezdce, nebo L1 pro víc aut

CATWOMAN

Doplnění energie
Zapauzujte hru, držte R1 a L1 a stiskněte □, △, ↑, ↓
Jiný kostým
Znovu zapauzujte hru a podržte L2 a R2. pak zmačkněte △, ↑, ✕, □, △, ○, →
Odemčení trezoru
Kód od trezoru je 1940, což je rok, kdy poprvé vyšel komiks Catwoman

CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

Vylepšení postavy
Při hře podržte L1, R2+ △ a stiskněte R3

COLIN MCRAE RALLY

Cheaty fungují pouze na bonusovém kódu 1432. Pokud máte jiný kód, musíte nejdříve smazat uloženou pozici na paměťové kartě a hra si vygeneruje jiný kód. Postup opakujte, dokud nebudete mít vygenerované číslo 1432.
Všechna auta - FMGUOT
Všechny obtížnosti - UXNKFB
Všechny díly - KEZIPE
Všechny tratě - RVNUUR
Bugina - VURCNU
Tank - ZSSDBU
Vznášedlo - NXDLLB
Skútr - YJBATU
Modely aut - GBPWOH
Super Focus - LPGXUE

COMMANDOS 2

Bonusové mise
V misích naleznete hnědé bonusové knížky pro zkompletování fotografie na konci.

CONAN: THE DARK AXE

Cheaty zadávejte v titulní obrazovce
Run Faster
←, →, ↑, ↓, ↓, →
Neomezená energie
↑, ↑, ←, ↓, ←, →
Silnější útok
←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←
Jiný kostým
←, →, →, ↑, ↓, ←

CONFLICT DESERT STORM

Cheat mód
V hlavním menu stiskněte □, □, ○, ○, L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2. Položka „Cheats" se objeví v menu voleb při zapauzované hře.

CONFLICT: VIETNAM

Cheaty zadejte v Options
L1, R1, L1, R1, ⊙, △, ⊙, △, ⊙, ⊙

CONFLICT ZONE

Cheaty zadávejte při pauze
Peníze- ✕, ←, →, ↑, ←
Rychlé stavění- ✕, ↓, ↓, ↑, ←, →.
Navýšení populace- ✕, →, →, ←, ↑
Všechny mise v Replay módu- ✕, ↑, ↑, ←, →, ←
Nesmrtelné jednotky- →, ←, →, →, ✕
Odkrytí mapy- ✕, ←, →, →, ←

CONTRA: SHATTERED SOLDIER

30 životů
V úvodní obrazovce na druhém ovladači namačkejte ↑, ↑,↓, ↓, L1, R1, L2, R2, L3, R3

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Alternativní konečná sekvence
Sesbírejte všech 46 diamantů

D

DARK SUMMIT

Extra body navíc
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, ✕
Všichni jezdci
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, △
Vyhrané závody
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, □
Odemčení Aliena
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, ✕
Střílení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte □, ○, △, R1
Zpomalení
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte □, ○, △, L1

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

Odemknutí všech kol
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, □.
Odemknutí Amish Boye
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, □.
Oblečení a filmy
Colin Mackay oblečení - ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, □.
Colin Mackay video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.
Dave Mirra oblečení - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, □.
Dave Mirra video - →, →, ↑, →, ←, ↑, ↑, □.
Joey Garcia oblečení - ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, □.
Joey Garcia video - ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, □.
Kenan Harkin oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, □.
Kenan Harkin video - ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, □.
Leigh Ramsdell oblečení - ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, □.
Leigh Ramsdell video - ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, □.
Luc-E oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, □.
Luc-E video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.

DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

CG galerie
Dohrajte režim Team s pěti různými postavami.
Speciální konečné titulky
Dohrajte Story Mode se všemi postavami na nejtěžší obtížnosti.
Rozjásanější postavy
Nastavte věk na více než 13 let.
Zpřístupnění Baymana
Dohrajte se všemi postavami hru na lehké obtížnosti.
Zpřístupnění Tengua
V režimu Survival nasbírejte 10 hvězdiček.

DEF JAM: FIGHT FOR NY

Kódy zadávejte v sekci extras
100 bodů navíc-
GETSTUFF, DUCKETS,

CROOKLYN, THESOURCE, NEWJACK
Soundtracky
Bust: BIGBOI
Chopshop: CHOPPER
Comp: CHOCOCITY
Dragon House: AKIRA
Get it Now: PLATINUMB
Afterhours: LOYALTY
Koto: GHOSTSHELL
Lil' Bro: GONBETRUBL
Man Up: KIRKJONES
Move: RESPECT
Original Gangster: POWER
Sieze the day: SIEZE
Take a look at my life: CARTAGENA
Anything Goes: MILITAIN
Walk with Me: PUMP
Poppa Large: ULTRAMAG

DEUS EX

God mód
Při hře stiskněte SELECT a zadejte
R2, R2, L1, L1, START, START, START.

DEVIL MAY CRY 3

V hlavní obrazovce podržte L1+R2+R1+L2 a levým analogem točte, dokud neuslyšíte hlas, co řekne „Devil May Cry". Pak budete mít vše zpřístupněné včetně kostýmů a dalších bonusů. Lehká obtížnost - zemřete třikrát při hraní na normální obtížnost
Těžká obtížnost - dokončete hru na normální obtížnost
Dante Must Die - dokončete hru na těžkou obtížnost
Heaven or Hell - dokončete hru na obtížnost Dante Must Dye
Polosvlečený Dante - dokončete hru na Easy nebo Normal
Dante z DMC 1 - dokončete hru na Normal
Dante z DMC 1 (další oblek) - dokončete celou hru na Hard
Temný rytíř - dokončete celou hru na Hard
Galerie - dokončete hru na lehkou nebo normální obtížnost
Další věci v galerii - dokončete hru na těžkou obtížnost
Alternativní konec - při závěrečných titulcích zabijte minimálně 100 nepřátel

DIE HARD: VENDETTA

Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Nekonečná munice
V hlavním menu stiskněte R2 4x, L1, R1
Flame
V hlavním menu stiskněte ○, △, □, ○, △, □
Textury z tekutého olova
V hlavním menu stiskněte □, △, ○, □, △, ○
Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte
L1, R1, L1, R1
Malé hlavy
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, R1, L1
Protáhlé hlavy
V hlavním menu stiskněte □, ○, △, □, ○, △
Vybuchující pěsti
V hlavním menu stiskněte
L1, R1, △, □, ○, L1, R1
Horké pěsti
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, ○, □, △, L1, L1
Slabší protivníci
V hlavním menu stiskněte
R2, ○, R2, ○, R2, ○
Mód hrdiny
S plným ukazatelem energie stiskněte
L1 + △

DINO STALKER

Bonusy
Dohrajte hru na lehkou obtížnost a odemkne se vám přehrávač filmů. Dohrajte hru na normální obtížnost a dostanete možnost zahrát si ve dvou.

DOWNHILL DOMINATION

Následující cheaty zadávejte při hře, nejprve však musíte vložit aktivační kód (viz první řádka), jinak nebudou fungovat. Při správném zadání kódu budete upozorněni na jeho správnost.

Aktivační kód
↑, △, ↓, ⊗, ←, ○, →, □
Navýšení adrenalinu
↓, ←, ←, →
Plné ukazatele
↓, □, □, ←, ○
Antigravitace
↓, △, □, □, ↑
Volné bitkaření
←, □, ○, □, ←
Lepší souboje
↑, ↓, ←, ←, →
Extra smack time
←, →, ↓, ↓
Obnovení energie
↓, →, →, ←, ←
Neomezeně flašek
↑, X, ←, ←, ○, ○
Mega flip
→, ↑, ↑, →, →, □
Více peněz
→, ↑, ↑, ○, ○, □
Zrychlení
↓, T, →, →, □
Plný ukazatel triků
↓, ←, ←, →, →
Super odrazy
←, S, ⊗, ↑, △
Super zajecí skok
↑, ⊗, ←, □, ↑
Vylepšení flašky
↑, ↓, ←, ←, →, →

DOWNFORCE

Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte
L1, △, R1, △, ↓, ↓, ○
Lepší CPU
V hlavním menu stiskněte
△, →, ←, □, ↑, ○, ↓, →
Aréna Crash
V hlavním menu stiskněte
←, →, →, □, ↓, △, △, □
Aréna Crash v multiplayeru
V hlavním menu stiskněte
→, ←, ←, ○, ↑, △, △, □
Trofej začátečníka
V hlavním menu stiskněte
→, →, L1, △, △, R1, →
Trofej pokročilého
V hlavním menu stiskněte
→, →, □, ←, L1, R1, □, □
Trofej experta
V hlavním menu stiskněte
→, →, ○, ←, L1, ○, R1, ○
Šampionát pokročilých
V hlavním menu stiskněte
↓, □, ↑, □, →, →, ←
Šampionát experta
V hlavním menu stiskněte
↓, ○, ↑, ↓, ○, ○, R1, L1

DR MUTO

Nesmrtelnost- NECROSCI
Nezranitelnost- CHEATERBOY
Tajné přeměny- LOGGLOGG
Všechny přeměny- EUREKA
Volný pohyb- BEAMMEUP
Prohlížení FMV sekvencí- HOTTICKET
Super zakončení- BUZZOFF

DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES

Všechna kouzla
Při hře podržte L1+R2+R1+L2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
Nesmrtelnost
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑, ○, →, □, ←.
Zvýšení levelu
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte □, △, ○, ⊗, →, ↓, ←, ↑.
Doplnění energie
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte △, ↓, ○, ←, □, →, ⊗, ↑.
Přidání peněz
Při hře podržte L1+R2+L2+R1 a stiskněte ○, □, →, ←, ⊗, △, ↓, ↑.

DRIV3R

Zadávejte ve hlavním menu, správné zadání potvrdí zvuk.

Všechny zbraně
L1, R2, □, ○, R1, L2, R2
Imunita (policajti vás nevidí)
○, ○, L1, L2, R1, R2, □
Nesmrtelnost (nefunguje ve Story módu)
□, □, L1, R1, L2, R2, R2
Odemknutí všech misí
L1, L1, L1, L2, □, □, ○
Odemknutí všech vozů
L1, L1, □, ○, L1, R1, ○

DRIVEN

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
Všechna auta
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓
Všechny tratě
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑
Arkádový šampionát
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←
Multiplayerový šampionát
←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE

V hlavním menu označte „Classified Files" a tiskněte ⊗. Na klávesnici pak můžete zadat některý z následujících cheatů:
Nesmrtelnost
TEAMBUDDIES
Všechny mise
KINGSLEY
Neomezená munice
BLASTRADIUS
Bonusové levely
KREUZLER
SHEARER
UBERDOOPER

DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (dodržujte velikost písmen)
Všechny předměty pro výrobu jezdce - sweetthreads
Všichni jezdci - friendsofbob
Stálý ukazatel Special - supercharger
Výběr úrovně - extremepassport
Videoklip z Lvího krále - savannah
Videoklip z Tarzana - nugget
Videoklip z Příběhu hraček -marin

E

EA CRICKET 2002

Najeďte do obrazovky „EA Sports". Zde stiskněte R2, ○, L2, R1 a SELECT. Získáte tak super odpalovače.

ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

Neomezený H2O
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte □, □, △, ⊗.
Nekonečné životy
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte △, ⊗, ⊗, ↑, ↑.
Výběr úrovně
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, △, ⊗, ⊗.
Plná vitalita
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗.
Plavání se skupinkou
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte ⊗, ↑, ⊗, ↓, ⊗, △.

ENTER THE MATRIX

Maximální síla střel: 0034AFFF
Nekonečné munice: 1DDF2556
Nekonečný focus: 69E5D9E4
Rychlé obnovení focusu: FFF0020A
Nekonečné energie: 7F4DF451
Bonusová testovací úroveň: 13D2C77F
Sparks' Construct v tréninkovém režimu: 13D2C77F
Nepřátelé vás neslyší: 4516DF45
Nepřátelé vás nevidí: FFFFFFF1
Turbo režim: FF00001A
Multiplayerový boj: D5C55D1E
Nízká gravitace: BB013FFF
Rychlejší loga: 7867F443
Řízení taxi: 312MF451

ESPN NBA 2NIGHT 2002

Zvýšení úspěšnosti střelby
V obrazovce cheatů zadejte jako kód EXCELLENT.
Lepší hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód ABILITYBONUS.
Míče místo hlav
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BALLHEAD.
Velké hlavy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHEAD.
Velké ruce
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGHAND.
Velké nohy
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BIGFOOT.
Tenčí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód PANCAKE.
Malí hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód MINIMINI.
Temnota
V obrazovce cheatů zadejte jako kód DARKNESS.
Nejsou diváci
V obrazovce cheatů zadejte jako kód NOSPECTATOR.
Neviditelní hráči
V obrazovce cheatů zadejte jako kód INVISIBLE.
Míč zanechává stopu
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BEFOREIMAGE.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Bonusové konečné video
Dokončete hru a vyskočte z ní dříve, než se spustí titulky. Pakliže titulky normálně odmáčknete, nespustí se speciální zakončení.

Monkey Invaders
Úplně dokončete úkoly v Monkey Kombat (výpis po stisknutí R2 v Monkey Kombat) pro každý opičí postoj. Pak získáte minihru Monkey Invaders.

Hra Murrayball
V paláci Prostheses použijte databázi registrací a podívejte se na spis Ryana J. Danzwithwolvese (ještě předtím, než se podíváte na Beznosého muže). Pak se podívejte do sekce Bonus v Options. Měli byste mít Murrayball zpřístupněný.

EVIL TWIN

Nekonečné životy
⊗, □, △, ⊗, ○
Super střely
○, △, △, □, ⊗
Rychlá střelba
□, △, ⊗, △, ○
Zaměřovač
○, ○, ⊗, △, □
Sniper mód
□, ○, ⊗, △, ○

EXTERMINATION

Mód Expert
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete začínat s 500 kulkami, 50 náboji do brokovnice, 30 granáty, 1,000 jednotkami do plamenometu a 25 raketami. Dále pak budete mít 20x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster Shot A a 3x Booster Shot B. Obtížnost nepřátel se znatelně zvýší.

Mód Secret
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a Rogerovým nožem a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete mít 300 kulek, 50 střel do brokovnice, 99 granátů, 1000 jednotek do plamenometu a 25 raket. Dále pak budete mít 25x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster shot A a 3x Booster shot B.

EXTREME-G 3

Nekonečné turbo
V hlavním menu stiskněte L1 + L1, R2 + R2, R1 + L1 a R2 + R2.
Nekonečné munice
Přerušte hru a stiskněte R2, R2, L1, R1, R2 + R2 a R1 + R2.
Nekonečné brnění
Přerušte hru a stiskněte R1 + L1, R2 + R2, R1 + L1 a R2 + R2.
Odemknutí všech tratí
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, R2, R2, R2, L1, L1 a potom R1 + L1 + R2 + R2.

F

F1 2004

Jako jméno dejte RETROF1 a dostanete pěknou retro formulku

FANTAVISION

Extra volba
Dohrajte hru na obtížnost Normal a uložte ji pro odemknutí Extra volby v hlavním menu.
Extra 2 volba
Dohrajte hru na obtížnost Hard a uložte ji pro odemknutí Extra 2 volby v hlavním menu.

FIFA 2001

EA all-star tým
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ○ a stiskněte START.

FIGHT CLUB

Zadejte jako své jméno „Skeleton" a budete bojovat za kostlivce

FIGHT NIGHT 2004

Všechny ringy - V hlavním menu vyberte My Corner a zadejte R1, R2, R2, →, →, →, R2
Tajná postava - V My Corner najeďte do Record Book a v něm vyberte Most Wins. Pak stiskněte ↑, ↑ a postava je vaše

FIGHT NIGHT ROUND 2

Malé postavy
V menu výběru ringu a mačkejte ↑, dokud neuslyšíte zvonek

FINDING NEMO

Cheaty zadávejte v hlavním menu
Bonusová úroveň
△, □, ○, ○, □, △, △, □, ○,

○, □, △, △, ○, □, △, □, ○, ○, □, △

Závěrečné titulky

△, □, ○, △, △, □, ○, △, □, ○, △, □, □, ○, △, □, ○, △, □, ○, ○, △, □, ○

Nesmrtelnost

△, □, □, ○, ○, ○, △, △, □, □, □, ○, ○, ○, ○, □, △, ○, ○, ○, □, ○, △, ○, ○, □, ○, △, ○, ○, □, ○, ○, △, ○, □, ○, ○, ○, △

Všechny úrovně

△, △, △, □, □, ○, □, △, ○, □, △, □, △, □, △, ○, △, △

FLAT OUT

Hesla zadávejte při vytváření profilu
Odemčení všeho- GIVEALL
Turba- GIVECASH

FREEKSTYLE

Odemykací kód
Jako kód napište LOKSMITH
Všechny postavy
Jako kód napište POPULATE
Všechny obleky
Jako kód napište YARDSALE
Všechny tratě
Jako kód napište TRAKMEET
Všechny kola
Jako kód napište WHEELS
Bez kola
Jako kód napište FLYSOLO
Zpomalení
Jako kód napište WTCHKPRS
Malá gravitace
Jako kód napište FTAIL
Rychlejší plnění Freeku
Jako kód napište FIRESALE
Stále aktivní Freek
Jako kód napište ALLFREEK
Boost za každý úspěšný trik
Jako kód napište MO BOOST
Nekonečný Boost
Jako kód napište FREEBIE
Clifford Adoptante
Jako kód napište COOLDUDE
Mike Jones
Jako kód napište TOUGHGUY
Jessica Patterson
Jako kód napište BLONDIE
Greg Albertyn
Jako kód napište GIMEGREG
Jezdec s helmou
Jako kód napište HELMET
Trať Burn It ^
Jako kód napište CARVEROK
Trať Gnome Sweet Gnome
Jako kód napište CLIPPERS
Trať Let It Ride
Jako kód napište BLACKJAK
Trať Rocket Garden
Jako kód napište TODAMOON
Trať Crash Pad FreeStyle
Jako kód napište WIDEOPEN
Trať Burbs FreeStyle
Jako kód napište TUCKELLE
Kolo Briana Deegana Dominator
Jako kód napište WHOZASKN
Kolo Briana Deegana Heavy Metal
Jako kód napište HEDBANGR
Kolo Briana Deegana Mulisha Man
Jako kód napište WHATEVER
Oblek Briana Deegana Muscle Bound
Jako kód napište RIPPED
Oblek Briana Deegana Commander
Jako kód napište SOLDIER
Kolo Clifforda Adoptante Gone Tiki
Jako kód napište SUPDUDE
Kolo Clifforda Adoptante Hang Loose
Jako kód napište STOKED
Kolo Clifforda Adoptante Island Spirit
Jako kód napište GOFLOBRO
Oblek Clifforda Adoptante Tiki
Jako kód napište WINGS
Oblek Clifforda Adoptante Tankin' It
Jako kód napište NOSLEEVE
Kolo Grega Albertyna Champion
Jako kód napište NUMBER1
Kolo Grega Albertyna National Pride
Jako kód napište PATRIOT
Kolo Grega Albertyna The King
Jako kód napište ALLSHOOK
Oblek Grega Albertyna Sharp Dresser
Jako kód napište ILOOKGUD
Oblek Grega Albertyna Star Rider
Jako kód napište COMET
Kolo Jessicy Patterson Charged ^
Jako kód napište LIGHTNIN
Kolo Jessicy Patterson Racer Girl
Jako kód napište TONBOY
Kolo Jessicy Patterson Speedy
jako kód napište HEKACOOL
Oblek Jessicy Patterson Warming
Jako kód napište LAYERS
Oblek Jessicy Patterson Hoodie Style
Jako kód napište NOT2GRLY
Kolo Leeann Tweeden Hot Stuff
Jako kód napište OVENMITT
Kolo Leeann Tweeden Seducer
Jako kód napište GOODLOOK
Kolo Leeann Tweeden Trendsetter
Jako kód napište STYLIN
Oblek Leeann Tweeden Fun Lovin'
Jako kód napište THNKPINK
Oblek Leeann Tweeden Red Hot
Jako kód napište SPICY
Kolo Mika Jonese Beater
Jako kód napište KICKBUTT
Kolo Mika Jonese Flushed
Jako kód napište PLUNGER
Kolo Mika Jonese Lil' Demon
Jako kód napište HORNS
Oblek Mika Jonese Blue Collar
Jako kód napište BABYBLUE
Oblek Mika Jonese High Roller
Jako kód napište BOXCARS
Kolo Mika Metzgera Bloodshot
Jako kód napište EYEDROPS
Kolo Mika Metzgera Rhino Rage
Jako kód napište SEVENTWO
Kolo Mika Metzgera Rock Of Ages
Jako kód napište BRRRRRAP
Oblek Mika Metzgera Ecko MX
Jako kód napište HELLOOOO
Oblek Mika Metzgera All Tatted Up
Jako kód napište BODYART
Kolo Stefy Bau 211
Jako kód napište TWONEONE
Kolo Stefy Bau Amore
Jako kód napište HEREIAM
Kolo Stefy Bau Disco Tech
Jako kód napište SPARKLES
Oblek Stefy Bau Playing Jax
Jako kód napište KIDSGAME
Kolo Stefy Bau UFO Racer
Jako kód napište INVASION

FREEDOM FIGHTERS

Cheaty zadávejte při hře
Slepé AI (obě strany)
△, ⊗, □, ○, ○, ←
Změna Spawn pointu
△, ⊗, □, ○, ⊗, ↑
Rychlý běh vpřed
△, ⊗, □, ○, ○, ↓
Létající tančící panenky
△, ⊗, □, ○, □, ↑
Těžký kulomet s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ↓
Nekonečná munice
△, ⊗, □, ○, ⊗, →
Nesmrtelnost
△, ⊗, □, ○, □, →
Maximální charisma
△, ⊗, □, ○, ⊗, ↓
Zbraně s tlakovou vlnou
△, ⊗, □, ○, ⊗, ←
Raketomet s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ←
Brokovnice s vybavením
△, ⊗, □, ○, ○, ↑
Zpomalení
△, ⊗, □, ○, ○, →
SMG s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, ↑
Sniperka s vybavením
△, ⊗, □, ○, △, →

FREQUENCY

Cheat mód
V titulní obrazovce zadejte
↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓.
\Potom při hře namačkejte
→, ←, ←, →, ↑.

FULL SPECTRUM WARRIOR

Cheaty zadávejte v Cheat Codes v menu Extra Content
Zobrazení všech nepřátel na GPS - CANADIANVISION
Velké hlavy - NICKWEST
Stealth mód - BULGARIANNINJA
Nepřátelé nebudou mít krytí - NAKEDOP4
Neomezené granáty a rakety - ROCKETARENA
Všechny bonusy - LASVEGAS
Všechny kapitoly - APANPAPANSNALE9
Verze US Army - HA2P1PY9TUR5TLE
Autentická kamera - SWEDISHARMY
Neomezená munice - MERCENARIES

FUTURAMA

Následující kódy zadávejte při hře za držení L1 + R2
Plná energie
↓, □, △, ↓, □, △, △, ⊗, R2, ↑, SELECT
Nesmrtelnost
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, △, SELECT
Všechny speciály
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, ○, SELECT
Plné nabití
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, ←, SELECT
Neomezená munice
↓, □, △, ↓, □, △, ○, ⊗, R2, →, SELECT
Následující kódy vás přenesou do jiné lokace
Planet express
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ↑, SELECT
Kanály
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, →, SELECT
Podzemka
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ↓, SELECT
Starý New York
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ←, SELECT
Hanbatá čtvrť
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, △, SELECT
Horní město
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ○, SELECT

G

GAUNTLET: DARK LEGACY

Všechny animace
Když se hra nahrává, podržte ⊗. Po obrazovce s copyrightem se začnou přehrávat všechny animace ze hry. Tlačítkem ⊗ přeskočte k další animaci, tlačítkem START přehrávání zrušíte.
Jména
Zadejte jakékoliv z následujících kódů jako své jméno pro aktivaci cheatu.
INVULN - Nesmrtelnost
ALLFUL - Devět elixírů a klíčů
10000K - 10 tisíc zlata za každý level
GCKSHT - Rychlá střela
XSPEED - Rychlý pohyb
SSHOTS - Stálý super shot
MENAGE - Stálý triple shot
REFLEX - Stálý reflect shot
EGG911 - Stálý Pojo the Chicken
1ANGEL - Stálá Anti-Death
000000 - Stálá neviditelnost
PURPLE - Stálé turbo

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Cheat menu
Jako kód napište ALPUN.
Obchod s cheaty
Jako kód napište LILBUDY, pak při hře stiskněte START+↑.
Nesmrtelnost
Jako kód napište MOLITOR.
Výběr úrovně
Jako kód napište MBP4UJP.
Neomezená munice
Jako kód napište FALLOUT.
Neomezené palivo v JetPacku
Jako kód napište 38HK.
Nekonečná mana
Jako kód napište BGDA.
Rychlejší pohyb
Jako kód napište THEHARE.
Pohled zpředu
Jako kód napište ⊗TRASEE.
Přiblížení
Jako kód napište CLOSEUP.
Pohled zpředu při hře za Kabuta
Jako kód napište KVIEW.
Vícebarevná grafika
Jako kód napište DOROTHY.
Červená grafika
Jako kód napište ANGRY.
Zelená grafika
Jako kód napište SNIPEME.
Modrá grafika
Jako kód napište UDDOIT2.

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

V menu extras zadejte
Režim paintball
→, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑
Všechny úrovně
↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ←
Hraní multiplayeru bez Eye skillů
↑, ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓
Režim One-Life
←, ↓, ↑, →, ↑, →, ←, ↓
Všechny postavy v multiplayeru
↓, ←, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑
Zapauzujte hru a zadejte
Plný ukazatel Eye
L1, R1, L1, L2, L2, L2, R1, L2
Doplnění energie a vesty
R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, L2
Odemčení skillů Eye
L1, L1, R2, R2, R1, L2, L1, L2

GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL

Zvýšení účinnosti dvojitých střel
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.
Zvýšení účinnosti laseru
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○.

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

Profi obtížnost
Vyberte Arcade mód, označte obtížnost „Hard" a podržte L1+ R1, dokud se nezmění na „Professional".

GRAND THEFT AUTO 3

Tank
Při hře stiskněte ○, ○, ○, ○, ○, ○, R1, L2, △, ○, △
Dodo
Při hře stiskněte →, R2, ○, R1, R2, ↓, L1, R1
Snížení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Zvýšení stupně pronásledování
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←
Všechny zbraně
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Neprůstřelná vesta
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Peníze
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Zničení všech aut
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, R2, R2, △, □, ○, △, R2, L1
Hopsavá auta
Při hře stiskněte L1, L1, R2, L1, ←, R1, R1, △. Tlačítkem L3 nebo R3 donutíte auto skákat
Krev, krev, více krve
Při hře stiskněte □, L1, ○, ↓, L1, R1, △, →, L1, ⊗
Mlha
Při hře stiskněte L1, R2, L1, R2, R2, R1, L2, ⊗
Zamračené počasí
Při hře stiskněte L1, R2, L1, R2, R2, L1, L2, □
Déšť
Při hře stiskněte L1, R2, L1, R2, R2, L1, L2, ○
Normální počasí
Při hře stiskněte L1, R2, L1, R2, R2, R1, L2, △
Urychlení hry
Při hře stiskněte ○, ○, ○, □, □, □, □, L1, △, ○, △
Jiné oblečení
Při hře stiskněte →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →
Uřvaní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, L1, R2, R2, L1
Agresivní civilisté
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ⊗, L1, R2, L1, L2
Šílení civilisté
Při hře stiskněte R2, R1, △, ⊗, R2, L1, ↑, ↓
Chuligán
Jděte ke stěně a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L2, L1, R2, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. Postava se vymoční na stěnu a policisté vás začnou stíhat za vandalství

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Všechny zbraně #1
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Všechny zbraně #2
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←
Všechny zbraně #3
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓
Plné brnění
R1, R2, L1, ⊗, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Plné zdraví
R1, R2, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
Spáchání sebevraždy
→, R2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, R2, L1
Zvýšení úrovně Wanted
R1, L1, ○, R2, ←, →, ←, →
Snížení úrovně Wanted
R1, R1, ○, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Sekáč (některé ženy jdou za vámi)
○, ⊗, L1, L1, R2, ⊗, ⊗, ○, △
Změna oblečení
→, →, ←, ↑, L1, R2, ←, ↑, ↓, →
Hrajte jako Ricardo Diaz
L1, R2, L1, R2, ↓, L1, R2, R2
Hrajte jako Lance Vance
○, R2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, L1
Hrajte jako Candy Suxxx
○, R2, ↓, L1, ←, →, L1, L1, ⊗, R2
Hrajte jako Ken Rosenberg
→, L1, ↑, R2, L1, →, L1, L1, ⊗, L1
Hrajte jako Hilary King

L1, ○, R2, L1, →, L1, L1, ⊗, R2

Hrajte jako Love Fist Guy #1
↓, L1, ↓, R2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, ⊗

Hrajte jako Love Fist Guy #2
L1, R2, R1, L1, →, R1, ←, ⊗, □, L1

Hrajte jako Phil Cassidy
→, L1, ↑, R1, L1, →, L1, L1, →, ○

Hrajte jako Sonny Forelli
○, L1, ○, R2, ←, ⊗, L1, L1, ⊗, ⊗

Hrajte jako Mercedes
R2, L1, ↑, L1, →, L1, →, ↑, ○, △

Vykouzlit Rhino
○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, R2, L1, △, ○, △

Vykouzlit Bloodring racer
↓, L1, ○, R2, R2, ⊗, L1, L1, ←, ←

Vykouzlit Bloodring Banger
↑, →, →, L1, →, ↑, □, R2

Vykouzlit Hotring racer #1
L1, ○, R2, →, L1, R2, ⊗, ⊗, □, L1

Vykouzlit Hotring racer #2
R2, L1, ○, →, L1, L1, →, ↑, ○, R2

Vykouzlit Romero's Hearse
↓, R2, ↓, L1, R2, ←, L1, L1, ←, →

Vykouzlit Love Fist
R2, ↑, L2, ←, ←, L1, L1, ○, →

Vykouzlit Trashmaster ○, L1, ○, L1, ←, ←, L1, L1, ○, →

Vykouzlit Sabre Turbo →, R2, ↓, R2, R2, ⊗, L1, L1, ○, ←

Vykouzlit Caddie
○, L1, ↑, L1, R2, ⊗, L1, L1, ○, ⊗

Zničení aut
R2, R2, L1, L1, R2, R2, □, △, ○, △, R2, L1

Agresivní řidiči
R2, ○, L1, R2, ←, L1, L1, R2, R2

Růžová auta
○, L1, ↓, R2, ←, ⊗, L1, L1, →, ⊗

Růžová auta
○, L1, ↓, R2, ←, ⊗, L1, L1, →, ○

Černá auta
○, R2, ↑, L1, ←, ⊗, L1, L1, ←, ○

Letící auto
→, R2, ○, L1, R2, ↓, L1, L1

Perfektní ovládání vozu
△, L1, L1, ←, L1, L1, R2, L1

Slunečné počasí
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, ↓

Oblačné počasí
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, △

Zamračené počasí
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, □

Bouřka
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, ○

Mlha
R2, ⊗, L1, L1, R2, R2, R2, ⊗

Zrychlení času
○, ○, L1, □, L1, □, □, □, L1, △, ○, △

Zpomalení času
△, ↑, →, ↓, □, R2, L1

Nepokoje na ulicích
↓, ←, ↑, ←, ⊗, R2, L1, R2, L1

Obyvatelé vás nenávidí
↓, ↑, ↑, ↑, ⊗, R2, L1, R2, R2
(Poslední dva cheaty nelze vypnout)

GRAVITY GAMES

Hlavní kód
Jako cheat zadejte LOTACRAP.
Maximální statistiky u všech jezdců
Jako cheat zadejte MAXSTATS.

Všechna kola
Jako cheat zadejte PIKARIDE.

Dennis McCoy's
Jako cheat zadejte DMCDMAN.

Bobby Bones
Jako cheat zadejte BONEGUY.

Ptačí mozky
Jako cheat zadejte FLYAWAY.

Nažhavená dívčina
Jako cheat v zadejte BADGIRL.

Angus Sigmund
Jako cheat zadejte SIGMAN.

Babička
Jako cheat zadejte OLDLADY.

Bonusový level 1
Jako cheat zadejte OILSPILL.

Bonusový level 2
Jako cheat zadejte CHOOCHOO.

Bonusový level 3
Jako cheat zadejte ARTRIDER.

Bonusový level 4
Jako cheat zadejte ARTCOMP.

Bonusový level 5
Jako cheat zadejte FUZYDIRT.

Bonusový level 6
Jako cheat zadejte VOLCANO.

Bonusový level 7
Jako cheat zadejte PAVEMENT.

Bonusový level 8
Jako cheat zadejte GGFLYER.

Bonusový level 9
Jako cheat zadejte MUDPUDLE.

Bonusová FMV sekvence 1
Jako cheat zadejte ANDFMV.

Bonusová FMV sekvence 2
Jako cheat zadejte DMCFMV.

Bonusová FMV sekvence 3
Jako cheat zadejte JAMFMV.

Bonusová FMV sekvence 4
Jako cheat zadejte LEIFMV.

Bonusová FMV sekvence 5
Jako cheat zadejte MATFMV.

Bonusová FMV sekvence 6
Jako cheat zadejte REUFMV.

Bonusová FMV sekvence 7
Jako cheat zadejte FUZFMV.

GUNGRIFFON BLAZE

Lepší vybavení
Jako jméno pilota zadejte „FAE MASTER!", jako zemi Mexiko a pohlaví žena.

GUILTY GEAR X

Speciální kostýmy
Různé zbarvení kostýmů při výběru postav získáte stisknutím START, dvouvteřinovým držením △ nebo ⊗.

Hra za robotického Kye
Aktivujte mód Guilty Gear a v obrazovce výběru postav vyberte Ky.

Odemknutí Dizzyho
Na obrazovce „Press Start" stiskněte ↓, →, →, ↑. Nebo dosáhněte 30. level v režimu Survival a poražte Dizzyho

Mod Guilty Gear
V režimu Survival dosáhněte 100. levelu a poražte finálního soupeře. Mód Goulty Gear si poté můžete aktivovat v Options.

H

HALF LIFE

Nesmrtelnost
Stiskněte
←, □, ↑, △, →, ○, ↓, ⊗

Neomezená munice
Stiskněte
↓, ⊗, ←, ○, ↓, ⊗, ←, ○

Zpomalení
→, □, ↑, △, →, □, ↑, △

Neviditelnost
←, □, →, ○, ←, □, →, ○

Mód Alien
↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △

Jiná gravitace
↑, △, ↓, ⊗, ↑, △, ↓, ⊗

HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL

Následující cheaty zadávejte v options
Nesmrtelnost - ←, ○, ↑, ←, ⊗
Všechny úrovně - ⊗, ←, ↑ ○, ↓
Nekonečná síla lebek - ↓, ←, ⊗, ○,
Silnější postava - ○, ←, ⊗, ↑ ⊗

HITMAN: CONTRACTS

Dokončení mise s hodnocením Silent Assasin
Při hře zadejte
R2, L2, ↑, ↓, ⊗, →+↓, ○, ⊗, ○, ⊗

Výběr úrovně
□, △, ○, ←, ↑, →, L2, R2

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, □, △, ○

Přeskočení úrovně
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, L3, ○, ⊗, ○, ⊗

Nesmrtelnost
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, R2, L2, R1, L1

Všechny zbraně
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, □, ⊗

SMG a 9mm pistole SD
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, R2, L2

Plné zdraví
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, ↓

Nabití
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, R1, R1

Zpomalení
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, L2

Pěstní mód
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑ ↑

Jiná gravitace
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, L2, L2

Bombový mód
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, ↑, L1

Režim Megaforce
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, R2, R2

Nastřelovací mód
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ⊗, L1, L1

I

I-NINJA

Způsobují vám nepřátelé problémy a nenechají vás pokliděně projít? Jednoduše zapauzujte hru a zadejte některý z následujících kódů. Během okamžiku se z vás stane nepřekonatelný ninja. Jak snadné...

Velké hlavy
Držte L1 a stiskněte △ x4, pusťte L1 a podržte L1 a stiskněte △ x2, podržte L1 + R1 a stiskněte △, ○, △

Vylepšení meče
Držte L1 + R1 a stiskněte ○, □, ○, △ x2, □, ○, □.

Dokončení současné mise
Držte R1 a stiskněte □ x3, ○, pusťte R1 a podržte L1, pak stiskněte △ x2, pusťte L1 a podržte R1, nyní stiskněte □ x2.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

Skryté týmy
Legendární Anglie - vyhrajte pohár euro za Anglii
Legendární Argentina - vyhrajte americký pohár za Argentinu
Legendární Holandsko - vyhrajte pohár euro za Holandsko
Legendy Brazílie - vyhrajte americký pohár za Brazílii
Evropský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Evropy
Asijský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Asie
Americký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Ameriky
Africký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Afriky
Světový All-Stae - vyhrajte mezinárodní pohár s libovolným týmem po vyhrání všech předchozích All-Star týmů

J

JAK AND DAXTER

Nekonečná energie
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ←, ↓, →, ⊗, △

JAK & DAXTER 2

Cheat není ověřený. V hlavním menu stiskněte ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, →, ←, →, ←, →, ←, □, ○, △, ⊗, ○, □, ⊗, △ a zpřístupní se vznášedlo.

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

Nesmrtelnost
Podržte L1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ←, ○. Začněte hrát a při hře stiskněte START. Poté podržte ↓ + R2 + R1 a stiskněte ○, ○, R2, ○, L1, □, □, ○.

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD

Měsíční gravitace
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, ↑, R1, □, ○

Neomezené turbo
V hlavním menu namačkejte R2, L1, □, ○, ○, ○

JONNY MOSELEY MAD TRIX

Cheatový mód
Na obrazovce s nápisem „Press Start" podržte tlačítka v následujícím pořadí R2 + L3 + R1 + ↓ + □ + ○

JUICED

Všechna auta
V obrazovce cheatů zadejte jako kód PING

Nevyčerpatelný účet
V obrazovce cheatů zadejte jako kód FAST

K

KARAOKE STAGE

Cheaty zadávejte v úvodní obrazovce

Změna pohlaví animací
L3, R3, L3, R3, R2, R2, ↑, ↑, R2, ○

Banán místo mikrofonu
R3, R3, L3, L3, R2, R2, ○, ○, ○, ○

Kartáček místo mikrofonu
R3, R3, L3, L3, R2, R2, ○, ○, ○, ○

Velké oči
↑, ↑, R2, R2, R2, →, R2, →, ○, ○

Velké hlavy
↑, R2, ↑, R2, →, →, R2, R2, ○, ○

Malé hlavy
R2, R2, ↑, ↑, R2, →, L2, ↑, ○, ○

Skleněná postava
→, R2, →, R2, ↑, ↑, R2, R2, ○, ○

Temná lesklá postava
R2, →, R2, →, R2, R2, ↑, ↑, ○, ○

Kovová postava
L3, R3, →, L3, ↑, ↑, R2, ↑, ○, ○

Průhledná postava
R3, L3, L3, R3, ○, ○, →, →, L3, L3

Divné zvuky publika
R3, R3, R3, R3, ↑, R2, ,→ R2, ○, ○

Odemknutí všech postav
L3, L3, R3, L3, ↑, R2, ↑, →, ○, ○

Odemknutí všech obleků
L3, L3, R3, L3, ↑, R2, ↑, →, ○, ○

Odemknutí všech míst
○, ○, ○, ○, ↑, L2, R2, →, L3, L3

Odemknutí všech videí
○, ○, ○, ○, ↑, R2, →, ↑, L3, R3

KENGO: MASTER OF BUSHIDO

Hra za studenta
Při výběru postavy podržte L1 + R2 + L1 + R2.

Skryté postavy
Dohrajte hru dokonce a po projití Doja se vám postupně vybarví siluety bojovníků.

Finální postava
Po dohrání hry se vám zpřístupní poslední postava. Vyberete ji podržením L1 + R1 + R2 + R2 a stisknutím ⊗.

KESSEN

Hrajte za West
Dohrajte hru s Eastem.

Battle Mode
Dohrajte hru s Eastem i Westem pro odemknutí nové volby v hlavním menu.

KILLZONE

Všechny úrovně
Při vytváření nového profilu v singleplayeru zadejte jako jméno Shooterman.

KYA

Kódy zadávejte v obrazovce pauzy nebo v hlavním menu
Bonusová galerie (HM) - △, ↑, ○, →, ↓, ↓, □, ←
Doplnění energie (P) - L1, R2, R2, L1, ↑, ↑, ←, □, →, ○, START
Zmenšený Jamgut (P) - R2, R2, ○, R2, R2, R2, ←, R2, △

L

LARGO WINCH

Cheat mód
V hlavním menu namačkejte Select, □, □, ○, ○, △, □, △, ○

LE MANS 24 HOURS

Zadejte následující kódy jako jména v šampionátu:
Odemknutí všech tratí - SPEEDY
Odemknutí všech aut - ACO
Odemknutí všech šampionátů - NUMBAT
Prohlédnutí titulků - HEINEY

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře
Všechny bonusy -
R2, ↓, R2, L1, ←, R2, ↓, L1, △
Všechny kroniky temna -
L1, ↓, R2, L1, →, R1, △, ↓, L1
Doplnění všeho -
←, →, ←, →, R1, L1, ○, △, ↓
Všechny útoky -
→, ↓, ↑, ↓, ↓, R1, △, ○, ↓
Všechny power-upy -
←, ←, ↑, ↑, L1, R2, ○, ↓, △
Nekonečná energie Reaveru -
↓, ↓, ↑, ←, R1, R2, ↓, △, ○
Nesmrtelnost -
↑, ↓, →, ↓, R1, R2, ↓, △, L1
Vypnutí textur -
L1, ↓, R2, →, R2, ↑, △, L1, ↓
Jiný Reaver -
↑, ↓, ←, →, R2, R2, △, ↓, ○
Mód kostlivců -
L1, ↓, L1, ↑, R1, R2, L1, ↓, △

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Začínáte se Soul Reaverem a železným brněním
V hlavním menu stiskněte L1, R1, L2, R2, □, ○, △

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Bonusové materiály
Stiskněte v hlavním menu ←, △, →, △, ↓, ○, ✕
Fire Reaver
Přerušte hru, podržte L1 a stiskněte ↓, ○, △, ↑, →, ○

LEGENDS OF WRESTLING

Zpřístupnění všech postav
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, △, △, □

LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

Doplnění zdraví
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
1000 Arthurových vojáků
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
1000 Gweneveriných vojáků
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

LEGO STAR WARS: THE VIDEO GAME

Kódy pište v Dexterově krámku
4PR28U = Nesmrtelnost
987UYR = Battle Droid
EN11K5 = Battle Droid (Commander)
LK42U6 = Battle Droid (Geonosis)
KF999A = Battle Droid (Security)
LA811Y = Boba Fett
F8B4L6 = Clone
VR832U = Clone
ER33JN = Clone (Episode III)
BHU72T = Clone (Episode III Pilot)
N3T6P8 = Clone (Episode III Swamp)
RS6E25 = Clone (Episode III Walker)
14PGMN = Count Dooku
H35TUX = Darth Maul
A32CAM = Darth Sidious
DH382U = Droideka
SF321Y = General Grievous
19D7NB = Geonosian
ZTY392 = Grievous' Bodyguard
U63B2A = Gonk Droid
PL47NH = Jango Fett
DP55MV = Ki-Adi Hundi
CBR954 = Kit Fisto
A725X4 = Luminara
MS952L = Mace Windu (Episode III)
92UJ7D = Padme
R840JU = PK Droid
BEQ82H = Princess Leia
L54YUK = Rebel Trooper
PP43JX = Royal Guard
EUW862 = Shaak Ti
XZNR21 = Super Battle Droid

LEGO RACERS 2 HRANÍ ZA MARŤANA

V hlavním menu stiskněte
→, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑
Tratě na Marsu
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →
Širokoúhlý mód
v hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →

LETHAL SKIES 2

Kódy zadávejte v hlavním menu
Všechny mise v kampani - ↓, R2, R1, ↑, ↑, L1, L2, L1, START
Všechny mise v Dogfight - L1, L1, R1, L2, L2, L2, ↑, →, ↓, ←, ↑, START
Všechny letadla v kampani - L2, L2, Right, R1, R1, R1, ←, ←, ←, L2, L2, L2, L2, START
Všechny postranní mise v kampani - L1, R1, L2, R1, →, ←, ←, ↑, START
Všechny speciální mise v kampani - ←, L2, L2, L1, ↑, ↑, ↑, ↓, START
Výběr nástřiku - ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, L2, R2, ○, ○, ○, START (Stiskněte ○ při výběru letadla v hangáru)
Všechna letadla - L2, L2, →, R1, R1, R1, ←, ←, L2, L2, L2, L2, START
Speciální nástřiky letadel - ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, L2, L2, ○, ○, ○, START
Time Trial v tréninku - →, →, R1, R1, ↑, L1, L1, L1, START

Odemknutelná letadla
A-10 - Dohrajte misi 2 s jakýmkoli hodnocením
AV8B - Dohrajte misi 4 s jakýmkoli hodnocením
EF2000 - Dohrajte misi 6.2 s jakýmkoli hodnocením
F-14 - Dohrajte misi 1 s jakýmkoli hodnocením
F-15E - Dohrajte misi 5 s jakýmkoli hodnocením
F-22 - Dohrajte misi 10 s jakýmkoli hodnocením
F-25 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S
F-35 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S
F/A 18 - Dohrajte misi 7 s jakýmkoli hodnocením
F5Z - Dohrajte misi 8 s hodnocením S
JAS-39 - Dohrajte misi 3 s jakýmkoli hodnocením
S-37 - Dohrajte misi 11 s jakýmkoli hodnocením
S-47 - Dohrajte misi 16 s hodnocením A
SU-27 - Dohrajte misi 9.2 s jakýmkoli hodnocením
SU-35 - Dohrajte misi SP2 s hodnocením S
YF-23 - Dohrajte misi SP1 s hodnocením S

LMA MANAGER 2004

Následující kódy zadejte jako jméno na začátku nové kariéry. Potom je v menu „options" zaktivujte
Navýšení kapacity- LMA2004MA
Legrační zvuky - LMA2004MB
Duhové stopy - LMA2004MC

LMA MANAGER 2005

Zadejte následující kódy jako svoje jméno pro odemknutí příslušné výhody. V jeden okamžik lze bohužel využít jen jeden kód

LMA2005A Všechna zranění se vyléčí během 1 dne
LMA2005B Začínáte s 500 miliony
LMA2005MA Měsíční míč s podivnou fyzikou
LMA2005MB Křepelčí hlas
LMA2005MC Hluboký hlas
Odemknout Nigel Beaverhousen

M

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Dvojnásobné poškození
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte
L1, R1, L1, R1, ✕, ○, ○, ✕, △, △
Nekonečná munice
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte
L1, R1, L1, R1, ✕, ○, ○, ✕, □, □
Nesmrtelnost
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte
L1, R1, L1, R1, ✕, ○, ○, ✕, □, △.

MADDEN NFL 2001

Madden Millenium Team
Abyste získali tajný tým, musíte získat všech 296 Madden karet ve zlatě!

MAFIA

Oblíbili jste si tuhle hru, která vznikla v České republice? S cheaty si jí oblíbíte ještě více...

Bigfoot Truck
Dojeďte ve všech tratích šampionátu jako první.

Neomezená munice
Dokončete celou hru a pak ji začněte znova.

MANHUNT

Cheaty nelze aktivovat dřív, než projdete úrovně napsané v závorce s pětihvězdičkovým hodnocením, které lze získat pouze v obtížnosti „Hardcore". Cheat pak aktivujte v úvodní obrazovce

Běžec (1 a 2)
R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →
Tichý režim (3 a 4)
R1, L1, R2, L1, →, ←, ←, ←
Regenerace (5 a 6)
R2, →, ○, R2, R2, ↓, ○, ←
Vybuchující nepřátelé (7 a 8)
R1, R1, △, ○, □, L2, L1, ↓
Plná výzbroj (9 a 10)
R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑
Super pěst (11 a 12)
L1, △, △, △, ○, ○, ○, R1
Králičí kostým (13 a 14)
←, R1, R1, △, R1, R1, □, L1
Opičí kostým (15 a 16)
□, □, R2, ↓, △, □, ○, ↓
Neviditelnost (17 a 18)
□, □, □, ↓, □, ↓, ○, ↑
Prasečí kostým (19 a 20)
↑, ↓, ←, ←, L1, L2, L1, L1
Nesmrtelnost
Po dohrání hry ve Fetish módu zadejte následující kód ↓, ↓, ○, ↑, □, △, □, R2, ↑, ↑, L1, △

MARK OF KRI

Vypnutí umělé inteligence protivníků
✕, ○, ○, ○, ✕, □, □ □, ✕, ○, □, ✕
Lékárničky doplňují celou energii
✕, ✕, ✕, ✕, □, □, □, □, ○, ○, ○, ○
Nesmrtelnost
□, ○, ✕, □, ○, □, ✕, ○, ✕, □, ○, ✕
Silnější nepřátelé
✕, ○, □, □, ✕, □, ○, ○, ✕, ○, ○, ✕
Nekonečné šípy
✕, ○, □, □, ✕, □, ○, ○, ✕, □, □, ✕
Slabí nepřátelé
✕, ○, ○, □, ✕, □, □, ○

MASHED

Odemčení všeho
V hlavním menu namačkejte
↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

Všechny úrovně mimo Road Trip
jděte na obrazovku s nápisem „Press Start" a rychle namačkejte
□, →, →, △, ↓, □.

MAX PAYNE

Osm Painkiller Pillů
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R1, △, ○, ✕, □
Všechny zbraně a plná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R2, R2, △, ○, ✕, □
Nekonečná munice
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L2, R1, R1, △, □, ✕, ○
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte L1, L1, R2, R2, R1, R1, L2, L2. Po každém automatickém uložení se musí kód zadat znovu.
Výběr úrovně
Začněte hru a doběhněte až do podzemky. Stiskněte SELECT, vraťte se do hlavního menu a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ○.

MAX PAYNE 2

Odemčení všech úrovní a režimů
□, □, □, ✕, ←, →, ←, →, □, □, □, ✕, ←, →, ←, →, (po startu nové hry se ukáže seznam úrovní a módů)
Druhé zakončení
Dohrajte hru v režimu „Detective" a zpřístupní se mód „Hadrboiled". Dohrajte ho a odemkne se režim „Dead on Arrival". Dokončete tento režim a uvidíte druhý konec.

MDK2 ARMAGEDDON

Kurt v boxerkách
V hlavním menu podržte R2 a R1 a stiskněte □, □, △ a □. Kurt bude oblečen pouze do trenýrek.
Bláznivá kamera
Přerušte hru, podržte R2 a R1 a stiskněte ○, ✕, ○, ✕. Úhel kamery se změní. Zadejte totéž ještě jednou pro návrat do normálu.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Položku pro zadávání passwordů najdete v menu voleb
Nepřátele jdou zabít pouze headshotem - MAARIN
Režim „Always Sniper" - PUFFER
Ochrana před kulkami - TANG
Neviditelní nepřátelé - TRIGGER
Zabíjíte jednou ranou - HOGFISH
Odrážející se granáty - DAMSEL
Všechny položky v galerii - GARIBALDI
Nesmrtelnost - IMMORTALITY
Všichni mají velké ruce - SPINEFOOT
Muži s trhlými klobouky - SEAHORSE
Mód „Silver Bullet" - TILEFISH
Nekonečná munice - GOBY
Všechny mise - BUTTERFLY

METAL GEAR SOLID 2 DEMO

Pusa
V místnosti se skříňkami vlezte do skříňky s plakátem holky. Uvnitř stlskněte a podržte L1 pro zazoomování. Snake ji políbí!

Perverzní stráže
Otevřete skříňku s obrázkem holky v bikinách a „zavolejte" stráže. Schovejte se v jiné skříňce a sledujte stráže. Normálně by prohledali místnost, ale teď se budou věnovat obrázku, za chvíli odejdou...

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Bonusy za nasbírané medaile
Poté, co nasbíráte všechny medaile v jednotlivých misích, zpřístupní se vám různá videa. Ta potom naleznete v sekci „Movies". Budete se moci podívat na „Making of" a „History of" u každé mise, v níž jste získali medaile.
Doplnění energie
Až narazíte na chleba, snězte ho. Nejen že dobře chutná, ale i uzdravuje.
Kódy do Enigmy
Monkey - misi dokončíte se zlatými hvězdami
Whatyouget - zabíjíte jednou ranou
Lemur, Gorilla, Baboon, Orangutan - tajné mise
Whereru - neviditelní nepřátelé
Boing - hopsavé granáty
Longshot - sniper mód
Urtheman - zemřete po první ráně
Timewarp - získáte zlaté hvězdy v předchozím levelu
Glassjaw - nepřátelé jdou zabít pouze headshotem
Bulletzap - kulky vám neublíží
Habrdashr - pánové v kloboucích
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte □, L1, ○, L1, △, L2, SELECT, R2.
Neomezená munice
Zapauzujte hru a stiskněte ○, R2, □, L1, SELECT, R2, △, SELECT, h

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Následující kódy zadávejte v obrazovce s nápisem „Press start". Hra pak nejde ukládat
Nesmrtelnost
→, ✕, L1, △, ↑, R2, ✕, ←, L1, ○, ✕, R2
Všechny zbraně
↑, ↓, ✕, □, L1, △, △, ←, ○, L1, L1, →
Výběr úrovně
R2, △, ←, ○, □, R2, ←, ↑, ✕, ↓, R2, □
Plný blesk
←, →, ↑, ↓, L1, ○, △, R2, ←, ↓, □, □
Plné Homingy
→, ↑, □, L1, ←, ←, L1, ←, ○, ←
Plný paprsek
←, ○, △, →, L1, □, ←, L1, L1, △
Zaplněná oblast
←, ✕, △, ↑, ✕, ↓, □, R2, ←, R2
Hra bez power-upů
↓, ↑, ✕, □, ↓, ↑, ✕, □, L1, R2, □, ○
Boss mód
L1, △, ↓, ↓, ✕, R2, ←, □, →, △, R2, L1
Tréninkové mise
□, ↑, R2, ←, △, ✕, R2, ○, →, L1, □, ○
Data agentů
↑, ↓, ○, R2, ←, R2, →, ✕, R1, □, ↑, L1
Data vetřelců
□, L1, ○, R2, ↓, △, L1, →, ✕, ←, R2, △

MERCENARIES

Níže popsané kódy zadávejte v PDA obrazovce „Factions"
1,000,000 - →, ↓, ←, ↑ x2, ←, ↓, →
Neomezená munice - →, ←, → x2, ←, →, ← x2
Nesmrtelnost - ↑ ↓, ↑ ↓, ←, →, ←, →
Zpřístupnění všech věcí v obchodech - ↓ x4, ↑ ←, → x2

MGS2: SUBSTANCE

Stealth (neviditelnost) a Bandana (neomezená munice pro Snaka)
Hru na tanketu dohrajte na tři různé obtížnosti s celkovým součtem 120 psích známek
Stealth (neviditelnost) a Wig (neomezená munice pro Raidena)
Hru v čističce dohrajte na tři různé obtížnosti se všemi psími známkami
Sluneční brýle
Po druhém dohrání bude mít Snake i Raiden sluneční brýle
Odemčení obtížnosti European Extreme
Dokončete hru na normální obtížnosti
Mód Boss survival
Dokončete Sons Of Liberty na jakoukoli obtížnost
Mód Photograph
Dokončete režimy bomb, hold up a eliminate a ve VR misích získáte fotograf
Ninja Raiden
Splňte 50% VR misí za Raidena
Raiden X
Splňte úkoly z VR misí na 100% jako Raiden a Ninja Raiden
Pliskin

Splňte 50% VR misí za Snaka
Tuxedo Snake
Udělejte za Pliskina 100% misí z VR
Snake z původního MGS
Udělejte celé VR mise za Snaka, Pliskina, Tuxeda Snake, Raidena, Ninja Raidena, and Raidena X
Jiné zakončení
Dohrajte Snakův scénář a odemkněte M9. Začněte hru a používejte M9 na bosse k jejich eliminaci.

MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

Bugina
Vložte paměťovou kartu s uloženou pozicí ze hry *Smuggler's Run* - budete moci použít Dune Buggy z této hry.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Cheaty zadávejte v menu cheatů
1 dollar navíc - KUBMIR
všechny města v arkádovém režimu - ROADTRIP
Speciální pohyb (Argo) - DFENS
Speciální pohyb (Zone) - ALLIN
Speciální pohyb (Roar) - RJNR
Králičí hlava - GETHEADL
Chromovaná hlava - HAVEYOUSEENT-HISBOY
Rychlejší civilisti - URBANSPRAWL
Hořící hlavy - TRYTHISATHOME
Víc aut v arcade režimu - HYPERARGO
Nezničitelné auto - ONTHEROAD
Dýňové hlavy - GETHEADJK
Sněhuláci - GETHEADM
Smajlíci - GETHEADJ

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

Železný Mike
Dohrajte módy "Tyson's Challenge" a "Iron Mike". Získáte přístup k lepšímu Mikovi
Zpřístupnění boxerů
Vyhrajte bronzový, stříbrný a zlatý pásek a získáte všechny borce v režimu pro jednoho hráče. Abyste pak získali i samotného Mika Tysona, budete ho muset porazit ve finálovém utkání o zlatý pás.
Zpřístupnění boxerů, ringů, herních módů a dalších věcí
Na titulní obrazovce po objevení výzvy „Press Start" zadejte následující kódy.
Všichni boxeři, arény a režimy: ⊡, ◎, R2, R2
Další kostýmy a textury: L1, L1, ⊗, ⊗, △, ⊗
Titulky (pozměněné): ⊗, △, ⊡, ◎
Velké hlavy: ⊡, ◎, ↑, ↓
Malé hlavy: ⊡, ◎, ↓, ↑
2D mód: ↓, ↑, ◎, ⊡
Mutanti: ⊡, ←, ↑, △

MOTO GP

Odemčení Klonoy
Vyhrajte Challenge 22 a získáte Klonou jako jezdce.

MOTOR MAYHEM

Nesmrtelnost
Při hře v Endurance podržte L1 + L1 + R2 + R2 a rychle stiskněte ←, →, →, ◎, ⊡.
Beze zbraní
Při hře podržte L1 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊡.
Štít
V cheatové obrazovce aktivujte „Instant Combo", podržte L1 a stiskněte △, ⊡, △, ⊡.

MR MOSQUITO

Minihry pro dva hráče
Po zapnutí PS2 držte na druhém ovladači START + SELECT

Ovládání je následující:
Dopředu - ⊡
Skok - ⊗
Super útok - △ (pokud je ukazatel plný), ⊗ vyskočte a stiskněte △
Mamka Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte L1 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, ⊡, ⊡, L1, L1, L1
Tatík Moskyt - v obrazovce výběru hráče držte R2 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, ⊡, ⊡, R2, R2, R2

MUSIC 3000

Tajný skin
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →
Tajný skin 2
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →
Tajný skin 3
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 3x, → 3x, ← 3x, → 3x
Tajný skin 4
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 4x, → 4x, ← 4x
Tajná skladba
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑,

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

výběr kola
spusťte hru pro dva hráče. na prvním ovladači držte L1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, △. Pak na druhém ovladači stiskněte △ + R2 + R2 + ⊗

MX UNLEASHED

Kódy zadávejte v menu cheatů, které najdete v obrazovce „průběhu hry"
Kubatura 50cc - SQUIRRELDOG
Všechny bonusy - CLAPPEDOUT
Reálné chování motorek - SWAPPIN
Po kolena v bahně? Co takhle zkusit některý z našich cheatů, které se zadávají v Cheat menu, které najdete v hlavní Options menu.
Odemknutí supercross tratí STUPERCROSS
Odemknutí freestyle tratí BUSTBIG
Odemknutí národních tratí ECONATION
Zlepšení AI úrovně OBTGOFAST
AI bowling WRECKINGBALL
Odemknutí 50cc motorek SQUIRRELDOG
Odemknutí 500cc motorek BIGDOGS
Odemknutí pro fyziky SWAPPIN
Odemknutí všech strojů MINIGAMES
Odemknutí všech bonusů CLAPPEDOUT

N

NBA BALLERS

Seznam cheatů
Následující kódy zadávejte na loadingové obrazovce, kde se objeví ikonky. Různé kombinace ikonek odemykají různé věci, čísla níže uvedená znamenají počet stisků - první číslo znamená ⊡, druhé číslo znamená △ a třetí ◎.

Jiné oblečení: 1-2-3
Kojenecký režim: 4-2-3
Režim velké hlavy: 1-3-4
Zapnout oheň: 7-2-2
Zapnout super bloky: 1-2-4
Zapnout super strkání: 3-1-5
Vylepšené pohyby: 5-1-2
Skvělé držení: 3-3-2
Dětský režim: 4-3-3
Papírový režim: 5-3-7 or 5-2-7
Hrajte jako agent: 5-5-7
Hrajte jako byznysman: 3-0-0
Hrajte jako trenér: 5-6-7
Hrajte jako sekretářka: 5-4-7
Režim Pigmy: 4-2-5
Náhodné pohyby: 3-0-0
Turnajový režim: 0-1-1
Ukazatel úspěšnosti střel: 0-1-2
Mládežnický režim: 4-4-3

NBA HOOPZ

Cheaty
Zadejte následující kódy v obrazovce Vs předtím, než začne zápas:
Nekonečné turbo - ⊡, x3, ⊗, ◎ x2, ↑
Malé hlavy - ⊡ x3, ⊗ x3, ←
Pláž - ⊗ x2, ◎ x3, ←
Ulice - ⊡ x3, ⊗ x2, ←

NBA LIVE 2005

Cheaty zadávejte v obrazovce kódů
50,000 bodů- YISS55CZOE
klasický Hardwood Jersey- PRYI234NOB
všechny boty- FHM389HU80
loga všech týmů- 1NVDR89ER2
Huarache 2K4- VNBA6023OT
Nekonečný Nike Air- XVLJD9895V
Malý Zoom Generation- 234SDJF9W4
Shox- 2388HDFCBJ
LeBron II: 1KENZ023XZ
jiní Hornets Jersey: JRE7H4D90F
jiní Sonics Jersey: BHD87YY27Q

NEED FOR SPEED 2: HOT PURSUIT

Všechny kódy se zadávají v hlavním menu.
Odemknout BMW Z8: ⊡, →, ⊡, →, R2, △, R2, △
Odemknout HSV Coupe GTS: L1, R2, L1, R2, L2, △, L2, △
Odemknout McLaren F1 LM: ⊡, L2, ⊡, L2, △, →, △, →
Odemknout Porsche Carerra GT: ←, →, ←, →, L2, R2, L2, R2
Odemknout Ferrari F50: L1, △, L1, △, →, R2, →, R2
Odemknout Ferrari F550: L1, ⊡, L1, ⊡, →, L2, →, L2

NFS: UNDERGROUND 2

Cheaty zadávejte v hlavním menu
200$- ↑, ↑, ↑, ←, L1, L1, L1, ↓.
Soundtrack- ↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑, →, ←.
1000$- ←, ←, →, ⊡, ⊡, →, L1, L1.

NHL 2004

Zadejte jedno z následujících jmen a odemkne se vám speciální hráč
Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman nebo Craig Would - odemkne postavu z Gob
Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell nebo Tye Zamora - odemkne postavu farmy mimozemských mravenců

NO ONE LIVES FOREVER

výběr mise
najeďte na „Load Game", držte L3 + R3 a stiskněte ⊗ pro vstup do obrazovky „Select Mission"

O

ONIMUSHA 2

Lehká obtížnost
Začněte hru a třikrát zemřete, pak si budete moci vybrat lehkou obtížnost, ve které ale nebudete ohodnoceni

Těžká obtížnost
Dokončete hru na normální obtížnosti
Super obtížnost
Dokončete hru na těžké obtížnosti
Bonusy
Dokončete hru a zpřístupní se vám uzamčené bonusy

Mód Team Onimusha s funkcí zabití jednou ranou
Dokončete mód Team Onimusha

Ultimátní mód
Dohrajte hru na obtížnost Hard, ve „Special Features" aktivujte „Ultimate Mode"

Mód Issen
Dohrajte minihru Oni Organization

Mód Mind Twister
Dohrajte hru s posbíranými všemi kresbami co ve hře jsou

Další kostým pro Jubeie
Najděte předmět „Fashionable Goods" dohrajte hru s hodnocením S. v sekci „Special Features" si pak aktivujte extra Jubeie

Další kostým pro Oyu
Dohrajte vícerým hraním hru na 100% a buďte zadobře se všema NPC. Po odemčení všech scénářů v „Scenario Route" vstupte do „Special Features" a aktivujte extra Oyu

OPERATION WINBACK

Mód Trial
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte △ a stiskněte START

Mód Max power mode
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L1, R2, R2, R2, R2, △, ◎, △, ◎. Podržte L1 a stiskněte START

Mód Sudden Death
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte R2, R2, R2, R2, ◎, △, ◎, △. Podržte L1 a stiskněte START

Všechny postavy v multiplayeru
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte ◎ a stiskněte START

ORPHEN: SCION OF SORCERY

Restart bitvy
Přerušte hru pokud jste v koncích. Zvolte „Equip" a objevíte se na začátku bitvy s plnou energií.

Q

QUAKE 3: REVOLUTION

Přeskočení úrovně
Při hře podržte L1 + R2 + L1 + SELECT a stiskněte ⊗, ◎, ⊡, △, ⊗

P

PIRATES: THE LEGEND OF BLACK CAT

Hudba z SSX
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ◎, ⊗, △, R1, ⊡, ◎. L3, START, R3, L3
Více peněz
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte △, R3, L1, ⊡, ⊗, R3, START, L3, ◎, R2
Vylepšení galeony Wind Dance
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte R2, △, R3, L3, ⊗, ⊡, R3, START, L1, ◎
Neomezeně předmětů
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte △, L1, START, R1, R3, L3, ⊡, ⊗, R3, ◎
Meč
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte R3, START, R2, L3, ⊡, ⊗, L1
Zobrazení všech pokladů
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte R3, ⊗, △, L3, ◎, L1, START, L3, ⊡, R2
Nezničitelná galeona Wind Dancer
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte START, △, L1, ⊗, R3, R2, ⊡, R3, ◎, L3
Získání všech klíčů od truhel
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ◎, START, ⊗, ⊡, R3, L1, L3, R2, △, L3
Nesmrtelná Katarina
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte ⊗, ◎, L3, △, R3, START, R3, L1, R2, ⊡
Nekonečně Wind Boost
Při hře podržte L1+ R2 a stiskněte START, L1, R3, ⊡, L3, ◎, R2, △, ⊗, L3

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

Doplnění energie
Držte L1 a L1 a pak stiskněte ←, ⊡, ◎, ↓, ⊡, X, ⊡ a ◎ (musíte mít čutoru)
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu při držení L1 + L1
Lost Caverns ←, →, ←, →, △, △, △
Hraní za Nicole ←, ↑, ↓, ↑, ◎, ↑, ↑
Originální Pitfall ◎, ◎, ←, →, ◎, ⊡, ⊗, ↑, ◎

PORTAL RUNNER

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ◎, ←, ◎, →, ◎, ⊡, ←, ←, →, R2
Plná energie
Zapauzujte hru, držte R2 a stiskněte ◎, ◎, ◎, ⊡, ⊡, R2, R1, ↑,
Všechny FMV sekvence
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, R1, ◎, R2, ⊡

PREMIER MANAGER

Kódy se zadávají v průběhu zápasu
Zrušení všech cheatů
Stiskněte ⊗ 10x (modrý text)
Remíza
Stiskněte ⊗ 20x (žlutý text)
Nemůžete dát gól
Stiskněte ⊗ 25x (červený text)
Soupeři nemůžou dát gól
Stiskněte ⊗ 15x (zelený text)

PRIMAL

V hlavním menu nebo sekce bonusů dohromady podržte L1, R2, L1, R2, dokud se neobjeví „Magická tabulka". Zde pak zadávejte cheaty najetím do příslušného řádku, označením písmene a za držení ⊗ šipkou ← a → vyberte písmeno. Celé slovo pak potvrďte ⊡ a vyskočte z menu △.

Nesmrtelnost - DEMONISE
Odemčení kol ze Solum - SNOWFLIGHT
Odemčení kol z Aquis - CHARYBDIS
Odemčení kol z Setba - FLINTLOCK
Odemčení kol z Volva - SUNSTONE
Vyplnění celé karetní galerie - ARCANUM
Zabíjení jednou ranou - MORTIFIC
První bonus - SEABREEZE
Druhý bonus - AURORA
Třetí bonus - PSYCHOSIS
Čtvrtý bonus - MIRRORY
Pátý bonus - ASCENDANT

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Začněte novou hru, ale zůstaňte stát na místě a neodcházejte z balkonu. Zmáčkněte a držte L3 a stiskněte sekvenci tlačítek ⊗, ⊙, △, ⊙, △, ⊗, ⊙, ⊙. Získáte přístup k tajné úrovni, která je 3D verzí původního *Prince of*

Persia. Bohužel, úroveň není dodělaná, takže jí nelze dokončit.

HESLA NA KLASICKÉHO PRINCE
Level 2 KIEJSC
Level 3 DMKERC
Level 4 ACCVQC
Level 5 XRTLQC
Level 6 UHLCQC
Level 7 RXCTPC
Level 8 KBJOOC
Level 9 DFPJNC
Level 10 SWJJLC
Level 11 LAQEKC
Level 12 ZMBTOC

PRISONER OF WAR

Všechny úrovně
Jako heslo zadejte ger1eng5.
Zamčení úrovní
Jako cheat zadejte defaultm.
Všechny deníky
Jako cheat zadejte alltimes.
Všechna jádra
Jako cheat zadejte coretimes.
Žádná jádra, kromě stávajícího
Jako cheat zadejte farleymydog.
Pohled první osoby
Jako cheat zadejte Boston.
Pohled třetí osoby
Jako cheat zadejte Foxy.
Nekonečno peněz
Jako cheat zadejte Dino.
Změna velikosti hlídačů
Jako cheat zadejte Muffin.
Blbější hlídači
Jako cheat zadejte Quincy.
Vypnutí střelby
Jako cheat zadejte Fatty.

PRO EVOLUTION SOCCER

Tým Evropy (původní)
Vyhrajte European Cup za Anglii
Tým Holandska (původní)
Vyhrajte European Cup za Holandsko
Tým Německa (původní)
Vyhrajte European Cup za Německo
Tým Brazilie (původní)
Vyhrajte American Cup za Brazilii
Tým Argentiny (původní)
Vyhrajte American Cup za Argentinu
Tým světových All-Star
Vyhrajte International Cup za jakýkoli tým
Tým evropských All-Star
Vyhrajte International Cup za Francii

PRO EVO SOCCER 3

Zvednutí statistik týmu o 5 bodů
Následující čísla zadejte v Enter Code
1042 - Argentina 1055 - Australia
1000 - Austria 1001 - Belgium
1043 - Brazil 1002 - Bulgaria
1031 - Cameroon 1024 - Chile
1050 - China
1056 - Classic Argentina
1057 - Classic Brazil
1058 - Classic England
1059 - Classic France
1060 - Classic Germany
1061 - Classic Italy
1062 - Classic Netherlands
1045 - Colombia 1038 - Costa Rica
1003 - Croatia 1004 - Czech Republic
1005 - Denmark 1046 - Ecuador
1032 - Egypt 1006 - England
1007 - Finland 1008 - France
1009 - Germany 1010 - Greece
1011 - Hungary 1051 - Iran
1012 - Ireland 1013 - Italy
1039 - Jamaica 1052 - Japan
1040 - Mexico 1033 - Morocco
1014 - Netherlands 1034 - Nigeria
1015 - Northern Ireland
1016 - Norway 1047 - Paraguay
1048 - Peru 1017 - Poland
1018 - Portugal 1019 - Romania
1020 - Russia 1054 - Saudi Arabia
1021 - Scotland 1035 - Senegal
1022 - Serbia & Montenegro
1023 - Slovakia 1024 - Slovenia
1036 - South Africa
1053 - South Korea
1025 - Spain 1026 - Sweden
1027 - Switzerland 1037 - Tunisia
1028 - Turkey 1029 - Ukraine
1041 - United States of America
1049 - Uruguay 1030 - Wales
1999 - Zvýšení statistiky všech týmů
2999 - Snížení statistiky všech týmů

PRO RALLY 2002

Všechna auta, tratě a režimy
Jako jméno zadejte PEROPAVO
Všechna auta
Jako jméno zadejte MACHOMAN
Všechny tratě
Jako jméno zadejte MORATA
Všechny bonusy z Arcade módu
Jako jméno zadejte THEMASTER
Všechny režimy
Jako jméno zadejte PACMAN
Mód Challenge
Jako jméno zadejte CUAQUEZ
Mód Trophy
Jako jméno zadejte MADDUCK
Šampionát v profi módu
jako jméno zadejte OOOH SI

PROJECT EDEN

Cheat mód
Najeďte do menu týmů a podržte SELECT. Na levé an. páčce stiskněte ↑ a třikrát s ní opište 360° po celém obvodu ve směru hodinových ručiček. V pravém dolním rohu se objeví ikona cheatového menu.

PSI OPS

Urodilo se nám hodně kódů, proto se musely rozdělit do více sekcí. V hlavním menu najeďte na Extra Content a stiskněte L1. Hra vás přepne do obrazovky s klávesnicí, na které zadáváte kódy.

Super PSI - 456456
Všechny schopnosti - 537893
Nesmrtelnost - 548975
Neomezená munice - 978945
Bezhlaví hráči - 987978

Speciální mise
Up And Over - 020615
Pitfall - 05120926
TK Alley - 090702
Gear Gauntlet - 154684
Bottomless Pit -154897
Tip The Idol - 428584
Gnomotron - 456878
Psi Pool - 565485
Bouncy Bouncy - 568789
Aura Pool - 659785
Panic Room - 76635766
Gasoline - 9442662
Stop Lights - 945678

Další režimy
Arcade - 05051979
Spolupráce - 07041979
Temno - 465486
Režim přežití - 7734206

Změna vzhledu
Bikini Marlena - 135454
Sara - 135488
Tonya - 136876
Training Barret1 - 196001
Training Barret2 - 196002
Training Barret3 - 196003
Training Barret4 - 196004
Training Barret5 - 196005
Training Barret6 - 196006
Wei Lu - 231324
Fetish Pyro - 231644
MP1 - 321646
Dock Worker - 364654
Soldier - 365498
Clown General - 431644
Burned Soldier - 454566
Stealth Nick - 456498
General - 459797
Psi Sara - 468799
Jov Leonov - 468987
Urban Nick - 484646
Marlena - 489788
Barrett - 497878
Scorpion - 546546
Training Nick - 564689
Tranquility Wei Lu - 654654
MP3 - 654659
Saranae - 65496873
Suicide Sara - 678999
Jack - 698798, MP2 - 698799
Wasteland Nick - 975466
Dragon Wei Lu - 978789
Labcoat - 998789

PSYCHONAUTS

Cheaty zadávejte při hře
9999 munice - R3, ✕, L3, L3, △, ○
9999 šipů - ✕, R3, R3, R2, △, □
9999 životů - L3, R2, R2, ○, ✕, R3
všechny speciály - ○, ○, △, R2, L3, △
vylepšení všech speciálů - L3, R3, L3, L2, ○, R2
předměty - R3, ○, R2, R2, L3, △

R

RAINBOW SIX 3

Odemčení všech misí
V hlavním menu zadejte L1, R2, L2, R1, ←, →, □, ○

RAYMAN M

Všechny postavy
Jako jméno zadejte PUPPETS, potom stiskněte L2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny levely
Jako jméno zadejte ALLRAYMANM, potom stiskněte L2 + ○ + □ pro aktivaci
všechny bojové arény
Jako jméno zadejte ALLFISH, potom stiskněte L2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny závodní okruhy
Jako jméno zadejte ALLTRIBES, potom stiskněte L2 + ○ + □ pro aktivaci
Všechny obleky
Jako jméno zadejte CARNIVAL, potom stiskněte L2 + ○ + □ pro aktivaci
Grafika z dob starého filmu
Jako jméno zadejte OLDTV, potom stiskněte L2 + ○ + □ pro aktivaci

RAYMAN 2: REVOLUTION

Cheat mód
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + R1. Následně stiskněte L2, R2, L2, R2, L2, R2. Nelze použít v první úrovni.

RATCHET & CLANK 3

Pro odemknutí dvojitého laserového meče přerušte hru a zadejte tento kód:
○, □, ○, □, ↑, ↓, ←, ←
Pro odemknutí dema hry *Sly 2*, podržte L1, L2, R1 a R2 na titulní obrazovce.
Růžový Tu-Tu
Při hraní některého z Quarkových komiksů zadejte ↑, ↓, ↓, ←, ←, ○, □, □, ↓

RC REVENGE PRO

Všechny vozy
V hlavním menu stiskněte L1, L2, R1, R2, ○, □
Všechny tratě
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, □, ○
Odemknutí dalšího poháru
V hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, L2

RED FACTION 2

Kódy zadávejte v cheat menu
Hopsavé granáty
○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○
Obrana proti kulkám
○, ○, ○, ○, △, ✕, ○, ○
Vybuchující nepřátelé
□, ✕, ○, △, ○, ✕, □, △
Ohnivé kulky
□, □, □, □, □, □, □, □
Výbušniny
△, ○, ✕, □, △, ○, ✕, □
Nekonečná munice
□, △, ✕, ○, □, ○, ✕, △
Nekonečné granáty
○, ✕, ○, □, ✕, ○, ✕, ○
Vylepšená munice
✕, ✕, ✕, ✕, □, ○, ✕, ✕
Rychlé koleje
○, □, ○, □, ✕, ✕, △, △
Větší energie
✕, ✕, □, △, □, △, ○
Všechny úrovně
○, □, ✕, △, □, ○, ✕, ✕
Odemčení všech cheatů
△, △, ✕, ✕, □, ○, □, ○
Odemčení všeho
□, ○, △, ○, □, ✕, △, ✕
Zpestření hry 1
△, △, △, △, △, △, △, △
Zpestření hry 2
✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕

REDCARD SOCCER 2003

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte BIGTANK.

REIGN OF FIRE

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ○, ○, ←, ←, □, ↓, ↑, ○
Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře
Přeskočení úrovně
□, △, ←, Down, →, △, →, ↑, ✕
Nesmrtelnost
✕, △, →, ←, ○, ↑, ↓, ↓, →, ○, ○
Větší síla
✕, △, →, ↑, →, △, ○, →
Sežehnutí všeho
□, △, ←, ↓, □, □
Kozí mód
△, →, ←, ←, ○, △, □, →, ↑

RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2

Tajné hlášení
V každé úrovni sesbírejte opravdu všechny zprávy a získáte složku „Secret Report".
Mód Vs Roach
V režimu Dungeon dokončete první misi.

Panzerfaust EX
Dohrajte hru v režimu Vs. Roach a zpřístupní se vám v tom samém módu Panzerfaust EX s nekonečnou municí.
Chris Redfield
Dokončete Inferno 6. misi a získáte Chrise Redfielda s Linear Launcherem a nekonečnou municí v něm

Rodrigo
Dokončete všechny jeskynní mise včetně Inferna 7. mise a získáte Rodrigua vyzbrojeného pouze nožem.
Vylepšení parťáka
Dokončete hru a vašemu partnerovi se v arkádě zvýší level na 4. Dokončete hru podruhé a bude na 8. levelu.

RICHARD BURNS RALLY

Zpřístupnění všeho
Jako jméno napište „in Cajun" a nebudete muset dělat licence

RIDGE RACER V

Tajemství
Dokončete Grand Prix režim tak, že v každém závodě skončíte jako první, čímž se vám otemknou extra režimy.
Duel
Pokud porazíte časy tajných aut, budete vyzváni k duelu. Porazíte-li protivníka, necháte si jeho auto. Získáte-li všechny čtyři (Angel, Devil, Pluto a Spirit), budete závodit proti všem najednou!
Výdrž
Pokud se vám podaří postupně najet 999 kilometrů, odemkne se speciální režim 99 Trial Endurance Race.

ROCKY

ODEMKNĚTE TAJNÉ BONUSY
Podržte R2 v hlavním menu a zadejte následující kódy.

Odemkněte všechno ↑, ↓, ↓, ←, ←, L1
Odemkněte Rocky sochu →, →, →, ←, →, L1
Double Punch Damage →, ↓, ←, ↑, ←, L1
Dvojitá rychlost ↓, ←, ↓, ↑, →, L1
Maximální statistika ←, ↑, ↑, ↓, →, L1
Maximální statistika →, ↓, ↓, ↑, ←, L1
(Movie režim)
Vyhrajte boj →, →, ←, ←, ↑, L1
(Movie režim) (during fight press L2 + R2)

ROBOT WARS

Zpřístupnění všeho
Jako jméno zadejte JPEARCE

ROBOTECH: INVASION

V Options vyberte Extras a zadejte kódy
Cyklon Scotta Bernardse (Multiplayer) - LTNTCMDR
Cyklon Rooka Bartleye (Multiplayer) - BLUEANGLS
Lancerův cyklon (Multiplayer) - Y-LLWFLLW
Randův cyklon (Multiplayer) - KIDGLOVES
Nesmrtelnost (Single Player) - SUPERCYC
Nekonečná munice (Single Player) - TRGRHPY
Všechny mise (Single Player) - RECLAMATION
Zabíjení jednou ranou (Single Player) - DUSTYAYRES

RTX RED ROCK

Výběr úrovně
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ← (2x), ↓, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓. Vraťte se do hlavního menu a dejte L1 pro zobrazení menu výběru úrovně
Super zbraně
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, ↓ (2x), ↑, → (2x), ↑, ↓ (2x)
Další speciální vybavení
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ←, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↓
Další předměty
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte → (5x), ← (3x), ↑ (2x)
Lehká obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓ (8x), ↑
Normální obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
Těžká obtížnost
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ↑ (8x), ↓
Lepší progresivní scanování

Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, → (2x), ↑, → (3x), ↑,→

RUNE: VIKING WARLORD

Nesmrtelnost
Zapuzujte hru a stiskněte
□, ○, ←, →, ○, □

Maximální síla run
Zapuzujte hru a stiskněte
↑, ↓, ←, →, □, ○

S

SAVAGE SKIES

Všechny příšery
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ⊗

Všechny úrovně pro multiplayer
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ←, →, ⊗

Nesmrtelnost
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ⊗, ↑, ⊗

Splnění všech úkolů
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ⊗

Získání krystalu
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ←, ↑, →, ↓, ←, ⊗, ⊗

SCALER

Cheaty se zadávají v obrazovce nastavení audia
200,000 - L1 x2, R1 x2, ○, □, ○
Doplnění energie - R1, L1, R1, L1, ○ x2, □ x2, R1, □
Nekonečné bomb - R1 x2, L1 x2, ○ x2, □

SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

Všechny powerupy
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ○, □, **Všechny FMV sekvence**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte □, □, □, ○, ○, ○, □, ○, □

Prohlédnutí titulků
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte □, ○,

SEEK AND DESTROY

1000 zlata
V prvním městě napište na růžový tank heslo KWNOHIRO

Hopsavé bomby
V prvním městě napište na růžový tank heslo KKHWEEEE

Protiletecký kulomet
V prvním městě napište na růžový tank heslo GSASINRI

Velká vlajka
V prvním městě napište na růžový tank heslo ODGRITRO

SHADOW OF MEMORIES

Konce
Ve hře je celkem šest různých zakončení: dohrajte hru s pěti různými normálními konci pro přístup k speciálnímu prodloužení, kde máte přístup k speciálnímu zakončení.

Filmy
Dohrajte hru jednou pro odemknutí filmu z Tokyo Games Show 2000. Dohrajte hru se třemi různými konci pro film z privátní evropské výstavy Konami. Dohrajte hru na všech šest zakončení pro odemknutí dalšího filmu z Tokyo Games Show 2000.

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

V hlavním menu označte options a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy, úkoly a prkna
Podržte R2 + → a stiskněte △, □, △, ○, △
Výběr úrovně
Podržte L1 + → a stiskněte △, □, △, ○, △
Status na maximu
Podržte L1 + → a stiskněte △, △, ○, △
Všechny FMV sekvence
Podržte L1 + ← a stiskněte △, △, ○, △
Všechny cheaty
Podržte R2 + ← a stiskněte △, □, △, ○, △

SHELLSHOCK 'NAM 67

Vzpomínáte si na obrazovku s nápisem „stiskněte Start"? Tak právě tam se zadávají následující cheaty.
V zapauzované hře si budete moct přičarovat nějakou flintičku po zadání kódu
↑, ↓, ←, →, ○, □, ↑, ↓, ←, →, ○, □
Trošičku legrace užijete s cheatem ↑, R1, ○, ←, △, □, L2, L1, ○, R1
A nesmí chybět ani klasika - nesmrtelnost: R3, L3, →, ←, L1, R1, R3, L3, →, ←, L1, R1
A k čemu by byla zbraň bez munice? R2, R1, △, L2, L1, ↑, R2, R1, △, L2, L1, ↑
Tak už to konečně můžete střihnout do poslední mise. Jen nacvakejte L2, R2, L1, R1, L1, L2, L2, R2, L1, R1, R1, R2

SHREK2

1000 penízků
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ⊗, ○, ←, ↑, ⊗, ○, ←, ↑, ⊗, ○, ←, ↑, ⊗, ○, ←, ↑, ⊗, ○, ↑, →, ↓, ←, ↑

Bonusové minihry
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ⊗, ○, ←, ↑, ⊗, ○, ←, ↑, ⊗, ○, □, ○, □, ○, □, ○

Plné zdraví
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ⊗, ○, ←, ↑, ⊗, ○, ←, ↑, ⊗, ○, ←, ↑, ⊗, ○, ↑, →, ↓, ←, ↑.

Všechny cheaty
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ⊗, ○, ←, ↑, ⊗, ○, ←, ↑, ⊗, ○, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑

SILENT HILL 2

Extra menu
Stiskněte v menu L1+L2

SILENT SCOPE

Alternativní ovládání
Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější...

Mód „Profesionál"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměrovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.

Mód „Noční vidění"
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.

Převedení životu na čas
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.

Převedení času na životy
Zapauzujte hru a stiskněte △, ⊗, →, ←, →, ←, ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

Přeměna životu na čas
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ○

Přeměna času na životy
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ○, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑

Tři kredity
Dohrajte hru 16x

Čtyři kredity
Dohrajte hru 31x

Neomezené kredity
Dohrajte hru 101x

SILPHEED: THE LOST PLANET

Všechny zbraně
Jako jméno napište GLOIRE

SIMPSONS ROAD RAGE

V options podržte L1+R1 a namačkejte následující kombinace

Apuovo vánoční auto
△, △, ○, △

Bartův „Frankenstein Soap Racer"
△, △, ○, ⊗

Atomový autobus
△, △, □, ⊗

Červená bedna
△, △, □, ○

Noc
⊗, ⊗, ⊗, ⊗

Autíčko s limonádou p. Burnse
△, △, □, □

SKY ODYSSEY

Auto Gyro
Dohrajte všechny levely ve Sky Canvas režimu s více než 90 body.

UFO
Dohrajte všechny levely v Target režimu s hodnocením gold.

ME-262
Dohrajte Adventure režim.

Stealth Fighter
Dohrajte všechny levely v Adventure režimu pod deset minut.

Všechny mise
Jděte do mission obrazovky a stiskněte
SELECT, ⊗, △, R1, R2 + L2.

Všechna letadla
Jděte do obrazovky letadel a stiskněte □, ○, L1, R2 a SELECT.

SLED STORM

Odemčení všech tratí a skútrů
V obrazovce Press Start podržte L1 + R1 a stiskněte ○, □, ↑, ○, △, ↓.

SLY 2: BAND OF THIEVES

Time Rush
Zapauzujte hru a namačkejte ↓, ↓, ↑, ↓, →, ←

SMUGGLER'S RUN

Neviditelnost
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, L1, R2, L1, L1, R2.

Lehčí vozy
Zapauzujte hru a stiskněte L1, R1, R1, R2, R2, R2.

Vypnutá gravitace
Zapauzujte hru a stiskněte R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.

Zvýšení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R1, L1, R2, R2, →, →, →.

Snížení časového skoku
Zapauzujte hru a stiskněte R2, R2, L1, R1, ←, ←, ←.

SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Přerušte hru a zadejte následující kódy:

Neviditelnost -
R1, L1, L1, R2, L1, L1, R2.

Světlejší auta -
L1, R1, R1, L2, R2, R2.

SOLDIER OF FORTUNE

Nesmrtelnost
Při hře stiskněte L1+L2+R1+R2 a přimáčkněte ←.

Nekonečná munice
Při hře stiskněte SELECT, podržte R1+□ a nakonec ←.

Těžké zbraně
Při hře stiskněte START, podržte R2+R2+□ a stiskněte ←.

Chladné zbraně a výbušniny
Při hře stiskněte START, podržte L1+R1+□ a stiskněte ←.

Bez nabíjení
Při hře stiskněte START, podržte L1 + R2 + R1 + □ a stiskněte ←.

Žádné cíle
Při hře stiskněte START, podržte L1 + R2 + □ a stiskněte ←.

Žádná gravitace
Při hře stiskněte START, podržte L1 + R2 + R2 + ← + □ a stiskněte START.

SONIC HEROES

Po výběru úrovně ve hře dvou hráčů držte ⊗ a △, vaše postavičky pak budou o něco hezčí. Zde jsou další bonusy, které lze ve hře získat

Dvojbob v multiplayeru
Sesbírejte 80 emblémů

Tratě pro experty v multiplayeru
Sesbírejte 120 emblémů

Quick Race režim pro multiplayer
Sesbírejte 100 emblémů

Okruhy v multiplayeru
Sesbírejte 60 emblémů

Speciální tratě v multiplayeru
Sesbírejte 40 emblémů

Team Battle v multiplayeru
Sesbírejte 20 emblémů

Písnička 'FOLLOW ME'
Dohrajte Story mód s týmem Rose

Písnička 'TEAM CHAOTIX'
Dohrajte Story mód s týmem Chaotix

Písnička 'THIS MACHINE'
Dohrajte Story mód s týmem Dark

Písnička 'WE CAN'
Dohrajte Story mód s týmem Sonic

Písnička 'WHAT I'M MADE OF'
Dohrajte finální příběh

SPACE CHANNEL 5 PART 2

Získání kontroly nad CPU
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □

SPLASHDOWN

Cheatový mód
V hlavním menu vyberte volby, držte R2 a rychle namačkejte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ○, □, ○

CPU vás neskopne
Jako kód zadejte TopBird

Těžké tratě
Jako kód zadejte Hobble

Nejlepší provedení
Jako kód zadejte PMeterGo

Všechny tratě
Jako kód zadejte Passport

Všechny postavy
Jako kód zadejte AllChar

Všechny obleky
Jako kód zadejte LaPinata

Super nadupané AI
Jako kód zadejte AllOutAI

Všechny konečné sekvence
Jako kód zadejte Festival

Hraní časovek proti UFU
Jako kód zadejte IBelieve

SPIDERMAN: THE MOVIE

Zápas proti Pilounovi
Abyste si mohli zabojovat proti Pilounovi, vyberte v tréninku nácvik normálního boje. Po porážení prvních 59 nepřátel na vás narukuje obávaný naolejovaný Piloun.

Odemknutí minihry Pinhead Bowling
Získejte při hře dohromady více jak 10 000 bodů a v režimu trénink si zahrajte kuželky (nebo spíš skopávačky?).

Zpřístupnění druhého příběhu za Zeleného goblina
Dohrajte hru na obtížnosti Hero. Nyní můžete hrát za zeleného Goblina.

Nekonečné zásoby pavučin
Získejte při hře dohromady 50 000 bodů.

Zpřístupnění tajného filmečku s Vulturem
Získejte při hře dohromady 20 000 bodů.

Zpřístupnění tajného filmečku se Shockerem
Získejte při hře dohromady 30 000 bodů.

Cheaty zadávejte v cheatovém menu
girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickyrice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideye ala Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - hevyčerpatelné pavučiny
koala - hdemknutí všech komb
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze
imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
underthemask - first-person perspektiva
headexplody - odemknutí bonusových tréninků

SPIDER-MAN 2

Před započetím nové hry zadejte jako jméno HCRAYERT a po startu budete mít o něco lepší postavu.
Pokud dokončíte hru na 100%, zkuste zadat cheat FLUWDEAR a budete si moc vybrat misi.

SPY HUNTER

FMV sekvence z průběhu vytváření hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo MAKING a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

FMV sekvence seriálové znělky
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo GUNN a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

Saliva: tvé nakažení
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SALIVA a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

FMV sekvence o navrhování hry
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SCW823 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

FMV sekvence zkušebního spuštění
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo WWS413 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System

Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

SPYHUNTER 2

Chcete-li si hru trochu (no, vlastně dost) ulehčit,
zadejte následující kód přímo v hlavním menu.

Zpřístupnění všech misí a zbraní
L1, R2, R2, R1, R1, R2, R1, L1
Pauzněte hru pro zadání těchto kódů:
Nekonečná munice
L1, L1, R2, R2, R2, R1, L1, R1, R2
Nesmrtelnost
L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2

SSX

Zpřístupnění všeho
V Options podržte L1 + R2 + R1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ⊗, ⊡, △, ○.
Statistiky na maximu
V Options podržte L1 + R2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊡.

SSX TRICKY

Mix Master Mike:
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑.
Prkno Mallora (pouze pro Elise)
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ○, ○, ↓, △, △, ←, ⊡, ⊡.
Lepivé prkno
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊡, ⊡, →, △, △, ↓, ○, ○, ←, ⊗, ⊗, ↑.

STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

Plná munice
Zapauzujte hru, držte R1+R2 a stiskněte SELECT
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + L3+ R1 + R2 a stiskněte SELECT
Automatické zaměřování
Zapauzujte hru, držte L1 + R2 a stiskněte SELECT
Doplnění štítů na 100
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 a stiskněte SELECT
999 životů
Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
God mód
Zapauzujte hru, držte L1 + R2 + R3 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
Nemrtvý mód
Zapauzujte hru, držte R1 + R2 + R3 + L1 + R2 + L3 a stiskněte SELECT

STAR WARS III: REVENGE OF THE SITH

Najeďte do menu cheats v položce settings
NARSHADDAA - všechny bonusové mise
AAYLASECURA - všechny concept arty
TANTIVEIV - odemknutí všech arén pro duel
ZABRAK - všichni hráči pro Duel
JAINA - všechny bojové techniky
COMLINK - všechny filmečky
BELSAVIS - rychlá regenerace síly a energie
KORRIBAN - všechny mise ve Story módu
SUPERSABERS - silný lightsabre
071779 - malí droidi
KAIBURR - neomezená síla
XUCPHRA - nekonečná energie

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Univerzální kód
Jako kód zadejte PNYRCADE
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte QUENTIN
Z-95
Jako kód zadejte HEADHUNT
Vypnutí údajů v kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkaz od programátorů
Jako kód zadejte MAGGIE

STAR WARS: STARFIGHTER

Odemčení všech cheatů
Jako kód zadejte OVERSEER
Nesmrtelnost
Jako kód zadejte MINIME
Tajné lodě za bonusové mise
Jako kód zadejte BLUENSF
Mise pro multiplayer
Jako kód zadejte ANDREW
Vypnutí pohledu kokpitu
Jako kód zadejte NOHUD
Galerie nepřátelských lodí
Jako kód zadejte SHIPS
Obrázky lodí a postav
Jako kód zadejte HEROES
Skicy
Jako kód zadejte PLANETS
Obrácené ovládání
Jako kód zadejte JARJAR
Vzkazy programátorů
Jako kód zadejte LTDJGD
Původní obrazovka
Jako kód zadejte SHOTS, SIZZLE nebo HOTEL
Tým programátorů
Jako kód zadejte TEAM
Obrázek Simona
Jako kód zadejte SIMON
Jamesův den v práci
Jako kód zadejte JAMES
Titulky
Jako kód zadejte CREDITS
Vánoční FMV sekvence
Jako kód zadejte WOZ
Jiné úhly kamery
Jako kód zadejte DIRECTOR.
Tlačítko SELECT přepíná kamery

STAR WARS: RACER REVENGE - RACER 2

cheatový mód
v tabulce zápisu rekordů se podepište jako NO TIME

všechny tratě
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + R2 + R1 + R2 a rychle stiskněte →, ←, →, ←, ○, ⊡, ○, ⊡
těžká obtížnost
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + R2 + R1 + R2 a stiskněte △
zpřístupnění původních návrhů
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + R2 + R1 + R2 a stiskněte →, ⊡, ←, ○, ↓, ⊗, ↑, △

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Boba Fett
V hlavním menu stiskněte ⊡, ○, △, ○, ⊡. kód vypnete kombinací ⊡, **bojový tank AAT**
V hlavním menu stiskněte ○, ⊡, ○, ⊡. kód vypnete kombinací ○, ⊡, △, ○, ⊡
Silná královna Amidala:
v hlavním menu stiskněte ↓, SELECT, ↑, SELECT, ←, →, SELECT
jezdci Naboo Kaadu
v hlavním menu stiskněte L1, R1, R2, R2
jezdci Shaak
v hlavním menu stiskněte ↑, →, ↓, ←, SELECT
nekonečný boost
v hlavním menu stiskněte L1, R2, L1, R2, ⊡, SELECT
Space Freighter
v hlavním menu stiskněte L1, R1, SELECT, ○
bojové arény
v hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←
mód Death Star
v hlavním menu stiskněte R1, R1, R1, R1, ↑, ←
Super honk
v hlavním menu stiskněte ○, ○, ○, ○, R2, SELECT
ježdění pozpátku
v hlavním menu stiskněte R2, R2, R2, R2, ○, SELECT
rychlé a malé tratě
v hlavním menu stiskněte L1, L1, L1, L1, R2, ⊡
rotační mód
v hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓
klouzavý mód
v hlavním menu stiskněte ←, →, ⊡, ○, L1, R2

STARSKY & HUTCH

Odemčení všeho
Jako jméno na řidičák udejte VADKRAM

STATE OF EMERGENCY

Neomezená munice
L1, R2, L1, R2, △
Nesmrtelnost
L1, R2, L1, R2, ⊗
Neomezený čas
L1, R2, L1, R2, ○
Silnější postava
L1, R2, R2, L1, ⊡
Všechny zbraně
Zapauzujte hru, podržte L2 a stiskněte 3x ⊡, L1, R1, R2 a 5x ⊡

STREET FIGHTER EX 3

Tajní bojovníci
Abyste je odemkli, musíte opakovaně porazit Original režim, ale pokaždé s jinou postavou. Vždy se vám odemkne jedna postava, celkem jich je devět.
Tajné medaile
Získejte všech devět medailí každého týmu v režimu Career pro odemknutí následujících voleb:
Bronzová: Sakura je hlasatel.
Stříbrná: Odemknete Bisona 2.
Zlatá: Odemknete Evil Ryu.
Platinová: VS Buson 2 a Vs True Bisson přibudou do režimu Arena.

STREET HOOPS

V cheatovém menu zadejte kódy:
Perfektní střílení:
○, ○, ○, ⊡, ⊡, ⊡, R1, R2
Urychlení času:
○, ○, ○, ⊡, ⊡, ⊡, L1, L2
Power game:
R2, ○, L2, ○
Odemknutí nových míčů:
ABA: ○, R2, ⊡, R2
Black: R2, R2, ○, L2
Normal: R1, ⊡, ⊡, L1
Odemknutí nových uniforem:
Clown: ⊡, L1, ⊡, ○
Cowboy: ○, R2, R2, R1
Kung Fu: ○, ○, ⊡, L1
Pimp: R1, ⊡, ○, L2
Santa: R2, L2, R2, L2
Tuxedo: L1, L2, ○, ⊡
Block party:
R1, ○, L2, R2
Rychlý čas:
○, ○, ○, ⊡, ⊡, ⊡, L1, L2
Odemknutí Lil Romeo a Master P:
Pro odemknutí této dvojice utratte v obchodě Foot Action několik tisíc dolarů.
Odemknutí DJ Mugz, Cypress Hill, Bobo:
Pro odemknutí těchto hvězd projděte turnajový mód na obtížnost „Greatest of All Time".
Odemknutí Half-Man, Half-Amazing:
Poražte Urban Hitmana ve světovém turnajovém módu.
Odemknutí Xzibit:
Vyhrajte Lord of the Court ve Venice Beach.

STUNTMAN

Odemčení všeho
Jako jméno zadejte „BiNdErS".
Všechny hračky
Jako jméno zadejte „Turnips".
Všechny trailery
Jako jméno zadejte „BonNeTT".
Všechna auta
Jako jméno zadejte „Sez4Jnr".

SUNNY GARCIA SURFING

V titulní obrazovce podržte L1+ R1 a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy
←, ○, ↑, →, ○, ←, ←
Všechna prkna
←, ○, ↑, ↓, ○, ←, ↓, ○, ⊗

SUPER BUST-A-MOVE

Další svět
V obrazovce s nápisem „Push button" stiskněte △, ←, →, △.
Tajné postavy
V obrazovce s nápisem „Push START button" stiskněte △, →, ←, △.

SUPERCAR STREET CHALLENGE

Furasshu-sama
Na obrazovce výběru automobilu zadejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊡, ⊗

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Následující cheaty zadávejte v cheatové obrazovce - v hlavním menu stiskněte ⊡, vyberte Game Options a vyberte položku „Cheats"
Všechny postavy - Peeps
Všechny lokace - 80Day
Všechno vybavení - Werit
Všechny plavky - Greed
Všechny plážové domky a bonusy - Mypad
Všechny minihry - Major
Všechny obtížnosti - Champ
Vypnutí šipek - Whine
Slunečný míč - Hot 1
Velký míč - Golem
Kokosový ořech - Milky
Nízká gravitace - Space
Vysoká gravitace - Zippy
Hřebíkový mód - Nails
Pulzující hlavy - Exosz
Pištivé hlasy - Mouse
Hluboké hlasy - Horse
Všechny FMV sekvence - Musak
Všechny trailery - Gamon

T

TERMINATOR 3: REDEMPTION

V hlavním menu zvolte Credits
Odemknutí všech úrovní: držet ⊙+R2+△
Nesmrtelnost: držet ⊙+R1+R2
Všechna vylepšení: držet ⊙, △, L1

THE GETAWAY

Zdvojená energie
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ○, ○, ↓

Neomezená munice
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, △, ↑, ↓, ←, →, ⊡

Opancéřovaný vůz
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, ⊡, △, ○

Volné jízdy
Při úvodní FMV animaci namačkejte △, △, △, ←, ⊡, △, △, △, ←, ○

THE GREAT ESCAPE

Nekonečná munice
Zapauzujte hru a namačkejte ⊡, ○, R2, R1, R2, L1, ○, ⊡, L1, R1, L1, R1
Volba úrovně
V hlavním menu stiskněte ⊡, R2, ⊡, R2, ○, R1, ○, L1, R2, R2, ○, ⊡

Všechny FMV sekvence
V hlavním menu stiskněte R2, L1, ⊡, ○, ○, R2, R1, ⊡, ⊡, ○, L1, R1

THE HULK

Cheatové kódy
GMMSKIN - nesmrtelnost
FLSHWND - regenerátor
GRNCHTR - nekonečné napojení
HLTHDSE - dvojitá energie (Hulk)
BRNGITN - dvojitá energie (nepřátelé)
MMMYHLP - poloviční energie nepřátel
NMBTHIH - vymazání nejlepších výsledků
TRUBLVR - výběr úrovně
ANGMNGT - plný ukazatel Rage
FSTOFRY - špatné pěsti
BRCESTN - vyřešení hádanek
Následující kódy na zpřístupnění filmečků se zadávají do univerzálního terminálu. Jeden je v části Infiltration
SANFRAN, PITBULL, FIFTEEN, NANOMED, JANITOR

THE INCREDIBLES

Zapauzujte hru, vstupte do „secrets" a zadejte cheat
Zabíjení jednou ranou- KRONOS
Laserové oči- GAZERBEAM
Nekonečná incredi-síla pro Elastigirl- FLEXIBLE
Nekonečná incredi-síla pro Mr. Incredible- SHOWTIME
Zničení všeho poblíž- SMARTBOMB
Rychlejší hra- SASSMODE
Doplnění 25% života- UUDDLRLRBAS
Ohnivá stopa- ATHLETESFOOT
Velké hlavy- EINSTEINIUM
Malé hlavy- DEVOLVE
Hra je 20% lehčí- BOAPLACE

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Všechny cheaty budou aktivní po dokončení celé hry.
Obnovení energie
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↓, ⊗, ↑
Obnovení munice
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑
Přidání 1000 zkušenostních bodů
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, ↓, ↓
Zkušenosti na 2. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + R1+ R2 a stiskněte ○, →, ○, →
Zkušenosti na 4. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↑, △, ↑
Zkušenosti na 6. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + R1+ R2 a stiskněte ⊡, ←, ⊡, ←
Zkušenosti na 8. levelu
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ↓, ↓
Nesmrtelnost
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + R1+ R2 a stiskněte △, ⊡, ⊗, ○
Neomezené střely
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + R1+ R2 a stiskněte ⊡, ○, ⊗, △
Ničivé útoky
Zapauzujte hru, podržte L1 + R2 + R1+ R2 a stiskněte ⊡, ⊡, ○, ○.
Silné útoky budete moci v boji aktivovat držením △
Celá komba

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ○, △, ○

Malí nepřátelé

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, △, ✕, ✕

Zpomalení

Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ○, ✕, □

THE MARK OF KRI

Nesmrtelnost

V obrazovce „Press Start" stiskněte □, ○, ✕, □, ○, □, ✕, ○, ✕, □, ○, ✕. Poté najeďte do sekce Cheats a ✕ zaktivujte poslední kartu.

Následující cheaty zadávejte v obrazovce „Press Start"

Plná energie- ✕, ✕, ✕, ✕, □, □, □, □, ○, ○, ○, ○

Neomezené šípy- ✕, ○, □, □, ✕, □, ○, ○, ✕, □, □, ✕

Silnější nepřátelé- ✕, ○, □, □, ✕, □, ○, ○, ✕, ○, ○, ✕

THE PUNISHER

Vše kromě upgradů odemknete při vytváření postavy zadáním jména „V PIRATE"

THE SIMPSONS: HIT AND RUN

Najeďte do menu Options, držte L1+R1 a stiskněte .....

Jiná hudba při konečných titulcích

✕, □, □, △

Jiné pohledy kamery

○, ○, ○, ✕

Vybuchující auta

△, △, □, □

Nezničitelná auta

△, ✕, △, ✕

Opilecké ježdění

triangle, circle, triangle, circle

vysoká akcelerace

△, △, △

Noční ježdění

✕, ✕, ✕, ✕

Pomalé ježdění

□, □, □, □

Skákající auta (L3)

□, □, □, △

Tachometr

△, △, ○, □

Odemčení všech aut

✕, ○, ✕, ○

THE SIMPSONS: ROAD RAGE

Noční jízda

V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x✕.

Tenké postavy

V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4xCircle.

Bonusové červené auto

V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ○.

Bonusová limuzína

V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, □.

Bonusový atomový autobus

V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ✕.

Speciální pohyby u aut

V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ✕, △, △, ✕. Vyzkoušejte plyn + brzdu + ručky při zatáčení ve vzduchu. Držte plyn + ručku, pusťte ručku a vystřelíte z místa jako blesk.

Time Trial

V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □, ✕.

Zpomalení

V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ✕, ○, △, □.

Halloween

V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ✕.

Nový rok

V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, □.

Díkuvzdání

V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ○.

Vánoce

V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, △.

Vypnutí všech kódů

V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x SELECT.

THE SUFFERING

Jednoduše podržte L1, R1 a ✕ a zadejte následující kódy. Dostat se na konec je hned hračka!

Rozslizlá obrazovka (opakujte pro vypnutí)

←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2

Gonza zbraň

←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2

Všechny zbraně kromě Gonzo

↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2

Černobílý režim (pro zrušení stiskněte pauzu)

↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2

Doplnění energie

↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2

Přežijte šílenství

→, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2

Doplňte munici házecích zbraní

←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2

Pokryt krví ↑, ↓, ←, →

Znovu čistý!

↓, ↑, ←, →

Získejte brokovnici

←, ←, ←, ↓, ↓, ↓

Doplnění Xombium

→, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2

Rodinný obrázek

↑, →, ↑, →, ↑, →, R2

Rodinný obrázek špinavý a poničený

←, ←, ↓, ↑

Krvavý rodinný obrázek

←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2

Rodinný obrázek poničený

↑, ↑, →, ↑

Zabijte sami sebe

↓, ↓, ↓, ↓

THE X-FILES: RESIST OR SERVE

Cheaty zadávejte ve speciálním cheatovém menu

Všechny bonusy - ←, R1, L1, ↓, ○

Všechny kapitoly - R2, →, L2, ↑, □

Zabíjení jednou ranou - ○, L2, ↓, R2, ✕

Nesmrtelnost - ↑, □, ○, ✕, ↓

Granátové střely - ✕, ○, □, L2, R2

Nekonečná munice - L1, R2, ✕, R2, R1

THEME PARK: ROLLER COASTER

Všechno je zdarma

Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ✕, ○.

Zlaté vstupenky

Při hře 4x stiskněte: ↑, ↓, ←, →, ○, →, ←, ↓, ↑, ○.

Všechno vynalezeno

Při hře 8x stiskněte: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

THIS IS FOOTBALL 2003

V hlavním menu zadejte následující kódy - potlesk ověří zadání

Zvuky z farmy

L1, L1, R2, ↑, ↓, →

Zvuky z cirkusu

L1, L1, L2, R2, R2, R1

Zrychlený komentátor

L2, R2, R1, R2, L2, R2

THUG 2

Zadejte následující kódy na obrazovce pro zadání hesla v menu Options. Odemknou se vám tyto dvě postavy a jeden cheat. Pro jeho aktivování stačí přerušit hru a zapnout příslušnou položku na „on".

straightedge Balanc při railování

oldskool Odemknout Natas Kaupas

THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

Výběr úrovně

Najeďte do voleb a nastavte následující: Vibrace 1, zvukové efekty a hudba 0. Pak podržte L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ a objeví se nápis „Spooky Cat".

V hlavním menu si pak můžete šipkami vybrat misi.

TIGER WOODS 2003

Získání všeho

Jděte do obrazovky cheatů a zadejte toto heslo: ALLTW3

TIGER WOODS PGA TOUR 2001

Zneklidnění soupeřů

V průběhu hry pro dva hráče stiskněte jakékoliv tlačítko ve chvíli, kdy soupeř míří.

Červené triko

Dohrajte všech 21 hřišť v režimu Play Mode pro odemknutí červeného trička.

Rychlejší počítač

Když počítač udeří do míčku, stiskněte L1 a △ pro rychlý posun vpřed.

TIGER WOODS 2005

Zadávejte v obrazovce passwordů

TIGERMOBILE všechny doplňky

THEWORLDISYOURS všechny dráhy

THEGIANTOYSTER všichni golfisté a dráhy

THEKING -Arnold Palmer

BLACKKNIGHT -Gary Player

GOLDENBEAR -Jack Nicklaus

NEWLEGEND - Tiger Woods (speciální kostým)

SOSWEET -Adriana „Sugar" Dolce

NICESOCKS -Alastair „Captain" McFadden

TEMPTING -Aphrodite Papadapolus

PUREGOLF nebo THEHAWK -Ben Hogan

THEBEEHIVE -Bev „Boomer" Bouchier

TOOTALL -Billy „Bear" Hightower

INTHEFAMILY -Bunjiro „Bud" Tanaka

LANDOWLNER -Ceasar „The Emperor" Rosado

DDDouglas -Dion „Double D" Douglas

GREENCOLLAR -Hunter „Steelhead" Elmore

SIXSHOOTER -Jeb „Shooter" McGraw

THETENNESSEKID nebo ALTEREGO - Justin „The Hustler" Timberlake

ENGLISHPUNK -Kendra „Spike" Lovette

DOUBLER -Raquel „Rocky" Rockers

REGGIE -Reginald „Reg" Withers

THEMAGICIAN -Seve Ballesteros

NIGHTGOLFER -The Roof

RICHGIRL -Tiffany „Tiff" Williams

91treSTR všechny věci ADIDAS

cgTR78qw všechny věci CALLOWAY

CL45etUB - všechny věci CLEVELAND

FDGH597i - všechny věci MAXFLI

YJHk342B - všechny věci NIKE

kjnMR3qv - všechny věci ODYSSEY

R453DrTe - všechny věci PING

BRi3498Z - všechny věci PRECEPT

cDsa2fgY - všechny věci TAG

TS345329 - všechny věci TourStage

TIME CRISIS 2

Odemknutí režimu Mirror

Dokončete Story bez použití Continue.

Odemknutí mise Crisis

Dokončete Story.

Odemknutí Music Testu

Dokončete Crisis mise (to také odemkne Final Mission 2).

Extra Minihry

Dostaňte se mezi pět nejlepších hráčů jakékoliv existující minihry.

Nekonečně munice

Dokončete Story třikrát.

Široká munice

Dokončete Story čtyřikrát.

Shot Away 2 Extra

Dostaňte se na první místo v Shoot Away 2 Retro režimu.

Nekonečně kreditů

Při první hře máte tři kredity a při každém jejich vypotřebování a neúspěšném ukončení hry budete mít na další pokus o jeden více. Až dosáhnete devět kreditů, znamená to, že máte nekonečně pokusů.

TOCA RACE DRIVER

Všechna auta

Jako kód v bonusu napište XKIMCF, LEZEJD nebo SAFREA

Všechny tratě

Jako kód v bonusu napište QTRIKX, TMYTKO, NIGHLT, NPXOOY, MPXOOY nebo HZCGYP

Všechny šampionáty

Jako kód v bonusu napište QTRRDJ

Všechny závody

Jako kód v bonusu napište LSDUXH

Tratě pro profíky

Jako kód v bonusu napište LQJFFA

Realistické ovládání

Jako kód v bonusu napište SIM, VIBAKH nebo LJLZEL

Větší poškození

Jako kód v bonusu napište DAMAGE

Nezničitelnost

Jako kód v bonusu napište IHHBIV, OATRYU nebo MMMFJL

Titulky

Jako kód v bonusu napište CREDITS nebo XQIXCJ

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Výběr mise

Dohrajte hru na Hard, pak jděte do hlavního menu, podržte L1+R1 a stiskněte ○, ○, □, □, ←, →, ↓, ↓, □.

Nové obleky

Po dokončení hry na Hard jděte do hlavního menu, držte L1+R1 a namačkejte R3, L3, △, □, △, □

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Master kód

V menu Options zadejte v položce Cheat heslo BACKDOOR.

Všechny FMV sekvence

V menu Options zadejte v položce Cheat heslo PEEPSHOW.

Všechny úrovně

Jako heslo napište ROADTRIP

Freak

Při hře stiskněte 4x → a pak ○

Spanky

Při hře stiskněte 4x → a pak △

Bull

Při hře stiskněte 4x → a pak ✕

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Univerzální kód

Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „watch_me_xplode". Cheat neodemkne všechny gapy.

Tajní skejťáci

Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „homielist"

Hraní za Daisy

Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „(o)(o)"

Vždy plný speciál

Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „doasuper"

Perfektní manualy

Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „mullenpower"

Perfektní grindy

Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „ssbsts"

Měsíční gravitace

Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „superfly"

Zpomalení á la Matrix

Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „nospoon"

TONY HAWK'S UNDERGROUND

Zadejte následující jména při vytváření postavy a odemkne se vám jezdec, který je ve skutečnosti vývojářem hry.

1337	Rulon Raymond
akira2s	C Surla
alan flores	Alan Flores
alex garcia	Alex Garcia
andy marchel	Andy Marchel
arrr	Captain Cody
bailey	Bailey
big tex	Big Tex
buffoon	Pete Day
chauwa steel	Chauwa Steel
chrisp	Chris Peacock
chris rausch	Chris Rausch
crom	Eric Grosse
daddy mac	Dana MacKenzie
dan nelson	Dan Nelson
dave stohl	Dave Stohl
ddt	Darren Thorne
deadendroad	Ralph D'Amato
fatass	Brad Bulkley
frogham	Kendall
geiger	Jake Geiger
glycerin	Glycerin
greenie	Greenie
grjost	grjost
guilt ladle	Kevin Mulhall
hammer	Ted Barber
henry ji	Henry Ji
jason uyeda	Jason Uyeda
jeremy andersen	Jeremy Andersen
joel jewett	Joel Jewett
johnny ow	Chum
leedsleedsleeds	Wardy
marcos xk8r	MARCOS XK8R
mike ward	Mike Ward
moreuberthaned	Mikey Ortai
m'yak	Rock
noly	Nolan Nelson
nsjeff	Jeff Morgan
pooper	Paul Robinson
sik®	sik®
skillzombie	Skillzombie
stacey d	Stacey D
tao zheng	tao zheng
thedoc	Adam Lippmann
the kraken	The Kraken
the swink	The Swink
todd wahoske	Todd Wahoske
topbloke	Dave Cowling
tsunami!	Todd Sue
woodchuck	Michelle Deyo
y2kj	Y2KJ
yawgurt	Gary Jesdanun
zig	Zac Drake

TONY HAWKS UNDERGROUND 2

Kódy zadávejte v cheatovém menu:

Perfektní rovnováha: straightedge

Natas Kaupas: oldskool

Nigel Beaverhausen: Sellout

Paulie: 4-wheeler

Nejdřív aktivujte cheat na plný speciál a pak zadejte další cheaty. Kódy se zadávají v options

Plný speciál - likepaulie

Phil Margera - aprilsman

Všechny pohyby - boxoffice

TOP GEAR DEVIL

Zadejte následující kódy v hlavním menu:

Všechna města:
△, L1, △, L1, △, R1
Všechna auta:
△, R2, △, R2, △, R2, △, R2

Všechny bonusové levely:
△, L1, △, R1, △, R2, △, R2
Vyhrajte single player hru:
△, R2, △, R2, △, L1, △, R1

Přeskočení úrovně:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →.

Nekonečný čas a pokračování:
V průběhu hry stiskněte
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↓, →.

TRANSWORLD SURF

Universální kód
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑, L1
Cheat mód
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, L3, ←, →, R2
Ukazatel triku na maximu
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑
Perfektní rovnováha
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←
Výběr úrovně ve všech režimech
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte
SELECT, ↓, →, ←, L1, ↓, →, ←, L1
Splnění všech úkolů v dané lokaci
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↑, ←, L1, ↑, ←, L1
Neviditelný surfař
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑
Neviditelné prkno
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↓
Surfování na žralokovi
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ↓
Zelené prkno
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←
Rychlejší pádlování
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓. Při pádlování stiskněte pravý analog nahoru
Snadné klouzání
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←
Změna pohledu
Při hře stiskněte SELECT, →, ←, ↓, ↑, L1.
analogem natáčíte kameru
Jiné barvy
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←
Diskotéková světla
Při hře stiskněte
SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, →
Vypnutí cheatů
Při hře stiskněte 4x SELECT

TRANSFORMERS

Zadejte následující kódy na obrazovce výběru obtížnosti a lokace se vám automaticky označí jako dokončené
Deep Amazon - ←, →, ← x2, →, R1, R2, ◎
Mid Atlantic - ◎, □, ◎, □, →, ← x2, →
Alaska - R1, ◎, R1, □, ← x2, →, ←
Starship - ← x2, →, ◎ x2, → x2, ←
Earth - R2, R1, L1, R2, □, ◎, □, ◎
V menu Autobot HQ zadejte následující kódy - musíte mít aspoň nějaké Minicony v provozu, aby cheat fungoval
Nekonečně maskování
(funguje u Stealth Minicona)
↑ x2, ↓ x2, L1, R2, L1, R2
Nekonečná energie
↑, ↓, ↑, ↓, ◎, □x2, ◎
Zabití jednou ranou (zadat při pauze)
□, ◎, □, ◎, L1 x2, R2, R1

TRUE CRIME

Následující cheaty zadávejte na obrazovce s mapou (ne při hře)

Všechna auta v garáži
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊗
Snoop Dogg
R1, L1, ↑, →, left, down, L3, R3, ⊗, □, circle, triangle
Všechny řidičské schopnosti
←, →, ←, →, ⊗
Všechny bojové schopnosti
↑, ↓, ↑, ↓, ⊗
Všechny střelecké dovednosti
→, ←, →, ←, ⊗
Větší auto
↓, ↓, ↓, ⊗
Zrychlení
↑, ⊗, ⊗, ⊗
Menší auto
↑, ↑, ↑, ⊗

U

UNREAL TOURNAMENT

Přeskočení úrovně
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ↓, ←, →, →, ←, ◎

Výběr úrovně
Uložte si hru a v hlavním menu vyberte „Resume Game". Pak označte onu uloženou pozici a stiskněte ↑, ↓, ↓, ↑, ←, ↑, →, ↓

Nesmrtelnost
Zapauzujte hru a stiskněte
□, ◎, ←, →, ◎, □

Doplnění munice
Zapauzujte hru a stiskněte
←, →, ◎, ◎, ◎, →, ←
Všechny postavy
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ←, ◎, ◎, →, ←, ⊗

Všechny zbraně
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ◎, →, □, →, ←

Mód Fatboy Mutator
V hlavním menu stiskněte
◎, ◎, ◎, ↑, ↓, ↓, ↑, ◎, ◎, ◎. V režimu multiplayer vyberte mód
Fatboy Mutator. Pakliže budete zabit, zhubnete a naopak.
Mód Stealth Mutator
V hlavním menu stiskněte
□, □, ◎, ◎, □, □, ◎, ◎ V režimu multiplayer vyberte mód Stealth Mutator.

Velké hlavy
V hlavním menu stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ◎, ◎, ◎. V režimu multiplayer vyberte mód Big Head Mutator.

V

V-RALLY 3

Létající auta
Jako jméno napište 210741974 MARTY
Malá auta
Jako jméno napište 01041977 BIG-JIM
Rozflákaná auta
Jako jméno napište 25121975 PI-LOU
Rosolovitá auta
Jako jméno napište 07121974 FER-GUS
Široká auta
Jako jméno napište 21051975 PTITDAV
Protáhlá auta
Jako jméno napište Gonzales SPEE-DY
Malá autíčka a pištivý komentář
Křestní jméno vynechejte a jako příjmení napište PALACH

VIETCONG: PURPLE HAZE

Pro odemknutí všech zbraní a misí najeďte na Credits a stiskněte
L2 + R2 + □ + ◎

W

WACKY RACES

Cheaty
Zvolte režim Arena, auto a jméno, poté Options. Zvolte Enter ChaetCode a zadejte kód. Aktivujte cheaty na obrazovce Code Collection.

Všechny tratě: chimpgiveaway
Všechna auta: monkeyspoilers
Všechny hračky: gadgetclearout
Děti: thosewackykids
Obtížnost: fastcarsagogo

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

Všechny zbraně
Při hře stiskněte
R1, R2, R2, L1, R1, L2, L1, R2, L2, R2

WAKEBOARDING UNLEASHED

Univerzální kód
V hlavním menu rychle namačkejte
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →

Všichni jezdci
Patnáctkrát udělejte na pravém analogu kruh ve směru hodinových ručiček
Všechny gapy
V hlavním menu rychle namačkejte
R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2
Druhé a třetí prkno
V hlavním menu rychle namačkejte
↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓
Výběr úrovně
V hlavním menu rychle namačkejte
□ 4x, ◎ 4x, △ 4x, □, ◎, △

WHIPLASH

V pauze najeďte do obrazovky abilit a skillů a stiskněte □, pak můžete zadávat cheaty
Všechny ability
←, ◎, ◎, △, ←, ↑, ⊗, ◎, →
Hyperkrálík
↓, →, ↓, ↑, ↓
Nesmrtelnost
□, △, ↑, ↓, ◎, ↑, △

WHIRL TOUR

Všechny normální úrovně
□, □, □, R1, →, ↓, △, ↑, ←, ◎, □, ↓, ↑, R1, L1, ↓, ↓.
Všechny bonusové úrovně
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ◎, △
Všechny jezdecké úrovně
□, △, ◎, □, L1, ◎, R1, △, L1, ◎, R1, □
Všechny postavy a úrovně
△, □, ◎, △, ↓, →, ↑, ←, L1, L1, →, →, ↓, ↑, R1, ◎, ←, □, □, ↓

Všechny úkoly v současné úrovni budou splněné
◎, ◎, □, ◎, ◎, △, ◎, ◎, L1, R1
Zpřístupnění všeho
←, →, L1, L1, ↓, ↑, →, ↓, ◎, ◎, △, →, R1

WILD WILD RACING

Cheat mód
V obrazovce voleb podržte
□ a stiskněte ↑, ◎, ↓, ◎, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

WIPEOUT FUSION

Odemčení všech závodů
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ↑, ◎, ↑, ◎.
Neomezená munice
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ◎, ⊗.
Nezničitelné štíty
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ↑, □, □, □.
Lodě „retro"
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ◎, ↑, □, ⊗.
Zvířecí lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ◎, ◎, ↑, ⊗.

Rychlé lodě
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

Odemčení všeho
V hlavním menu zadejte
R1, L1, □, △, □, R1

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Kódy zadávejte zvolením položky Extra v hlavním menu, poté volbou Codes.
Lepší akcelerace a vyšší rychlost EVOPOWER
Upravený komentář HELIUMAID
Auta bez podvozku THATSSTUPID
Létající auta v replay FLOATYLIGHT
Kamera seshora DOWNBELOW
Otočená kamera ONTHECEILING
Podvodní grafika WIBBLYWOBBLY
Psychedelická grafika IMGOINGCRAZY
Monte Carlo L5020K
Portugalsko PHY8ZP
Švédsko 745MJJ
Anglie YJFTRS

Odemčení všeho
Do obrazovky Secrets zadejte heslo opensesame

WORMS BLAST

Super tým
V úvodní obrazovce podržte L1 a stiskněte ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑
Všechny turnaje
V úvodní obrazovce podržte L2 ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑

WRC II EXTREME

Následující kódy zadávejte v menu Secrets
Blýskavá auta- CHROME
Diskotéková světla- DISCO
Zvýšení rychlosti- NITRO
Rozmazaný obraz- MOBLUR
Ufo efekt- UFOPTER
Odrážející podvozek- KANGAROO
Pištivej hlásek spolujezdce- HELIUM
Odemčení všech bonusů- EVOS

WRC 3

V hlavním menu najeďte na Quick Race, 13x stiskněte START a pak ⊗. Pokud cheat zadáte správně, uslyšíte podivný zvuk a všechno budete mít odemčené.

X

X-MEN: LEGENDS

Odemčení bonusů
V hlavním menu zadejte ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, START

X-MEN: NEXT DIMENSION

Odemčení všeho
V hlavním menu držte L1
a stiskněte
→, →, ←, ←, ↓, ↑, ◎

X-SQUAD

Hodnost Master of X-Squad
V titulní obrazovce stiskněte
◎, ◎, ◎, ◎, △, □, □, □, □.
Začnete novou hru se štíty na 3 levelu, senzorem na 3 levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

X2: WOLVERINE'S REVENGE

Výběr úrovně
V hlavním menu stiskněte
△, ◎, △, □, △, ◎, L1 + R1
Všechny kostýmy
V hlavním menu stiskněte
△, ◎, △, □ 3x, L1 + L2

Všechny soubory Celebro a FMV sekvence
V hlavním menu stiskněte
△, ◎, △, □ 3x, R1 + R2

Všechny Strike
V hlavním menu stiskněte
△, ◎, △, □, △, ◎, L1, R2
Cheatové menu
V hlavním menu stiskněte
△, △, ◎, ◎, □, □, ◎, ◎, L1 + L1 + L2 + R2.
V zapauzované hře naleznete cheat menu.

Z

ZAPPER

K tomu, aby se aktivovaly cheaty, musíte nasbírat v každém levelu 100 světlušek (včetně tajných úrovní)
Nekonečné životy
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte
↑, ↑, ↑, ←, ←, →, ←, →
Nezničitelný štít
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte
↑, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑

Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

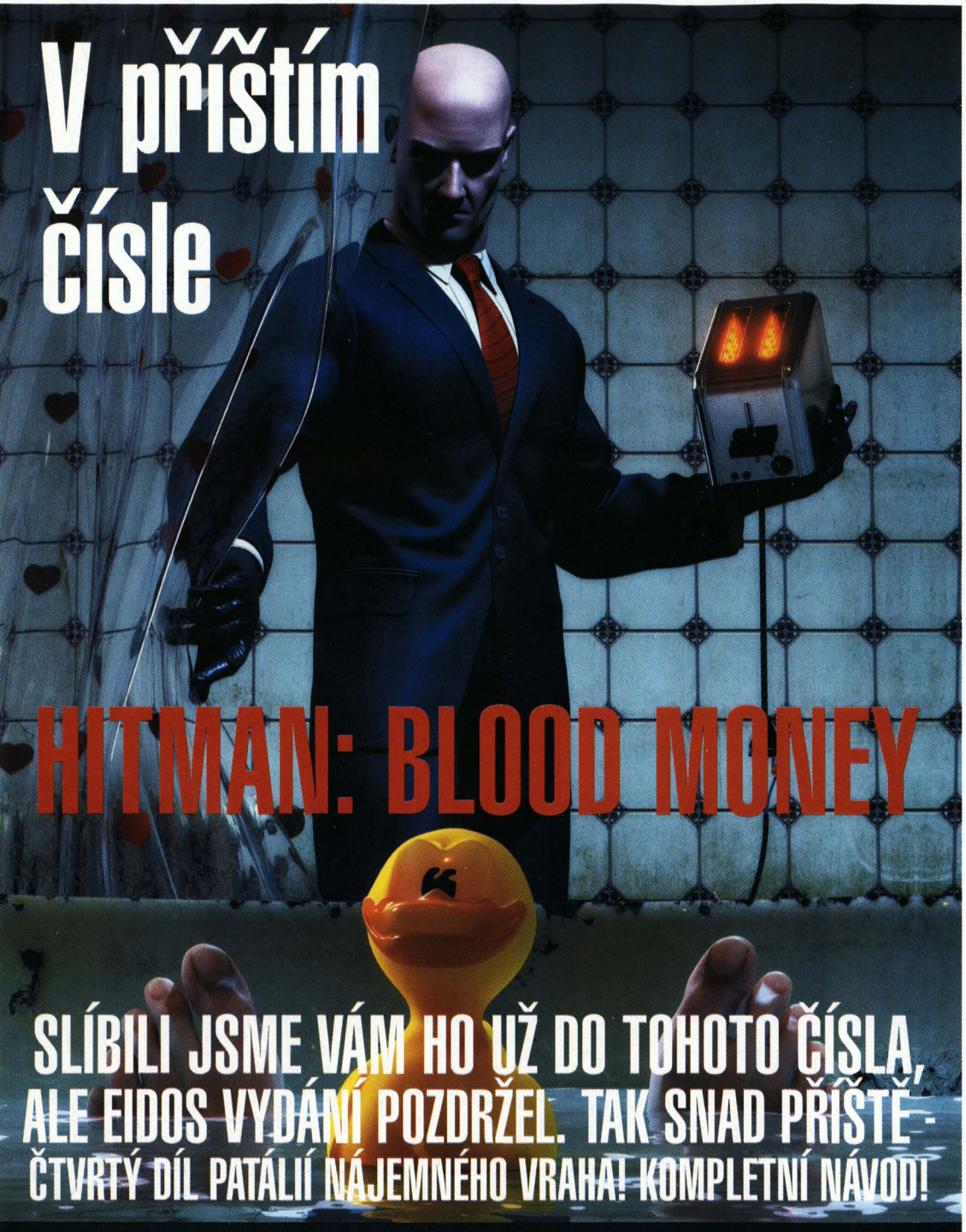
Plné zdraví a munice
Zapauzujte hru a stiskněte
L1, L1, R2, R2, L1, L1, L1, R1, R2, R1.
Versus mód
V hlavní obrazovce stiskněte
◎, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

ZONE OF THE ENDERS: THE 2ECOND RUNNER

Odemknutí minihry Zoradius
Najeďte do Extra misí, vstupte do režimu souboje s bosem a bojujte proti Vic Viperovi. Zapauzujte hru a stiskněte ↑, up, down, down, left, right, left, right, L1, R1

Všechny power-upy v Gradiusu
Při hraní Gradiusu hru zapauzujte a zadejte
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L1 R1

V příštím čísle



HITMAN: BLOOD MONEY

SLÍBILI JSME VÁM HO UŽ DO TOHOTO ČÍSLA, ALE EIDOS VYDÁNÍ POZDRŽEL. TAK SNAD PŘÍŠTĚ - ČTVRTÝ DÍL PATÁLIÍ NÁJEMNÉHO VRAHA! KOMPLETNÍ NÁVOD!

TipStation

19. ČÍSLO V PRODEJI OD 24. ZÁŘÍ

Destroy All Humans, Pariah, Hitman: Blood Money, Tekken 5, Commandos Strike Force, Far Cry: Instinct, Rainbow Six: Lockdown a desítky dalších! Letní sucho zasáhne podle zaručené předpovědi i herní obchody, my však opět prolezeme kdejaký kout, abychom naplnili skvělými návody, exkluzivními cheaty a užitečnými tipy i příští číslo! Těšte se!

Obsah bez záruky. Můžete si ale být jistí, že pokud hra vyjde, najdete na ní v příštím čísle návod.
Totéž platí i o cheatech a do hrnce přidáme i stovky jedinečných rad a tipů!

TipStation

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
TipStation
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 283 871 637 fax: 283 871 641

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegapublishing.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Milan Jablonský, Lukáš Kolínský, Jakub Holý, Alena Klaudová, Julius Rácz, Martin Hrouda, Marek Burč

Jazyková úprava:
Alena Klaudová

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezák

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Jitka Kurellová
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

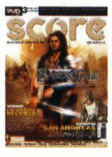
Předplatné v ČR:
SEND Předplatné, P.O. BOX 141, Praha 4, 142 00
e-mail: *ludek@send.cz*, tel.: 267 211 301-3

Předplatné v SR:
Magnet-Press Slovakia s.r.o., Teslova 12, P.O. BOX 169, Bratislava
e-mail: *magnet@press.sk*, tel.: 0244 454 559
Mediaprint-Kapa Presegrosso a.s., P.O. BOX 183, Bratislava
e-mail: *predplatne@abompkala.sk*, tel.: 0244 458 821

Prodejní cena:
195 Kč, 321 Sk

Registrace:
ISSN: 1213 - 5607

Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:



T3 TECHNOLOGIE TŘETÍHO TISÍCILETÍ

SOUTĚŽ O BEDNIČKY LOGITECH S THX!

PANE, POJĎTE, BUDEME SI HRÁT

Medvědy od Kolína jsme jako malí viděli mockrát. K dnešním hrám máme spousty příležitostí a pomůcek. Vy ne? Inspirujte se v našem přehledu!

TIMBERSPORTS: SILÁCI DO LESA!

Berte to jako pozvánku. Začátkem července se sejdeme na Lipně v přípravném kempu - a pak budeme závodit! Umíte to s pilou a se sekyrkou? My ne! Nenechte se dlouho pobízet!

ŠÍLENOST: ZPÍVAJÍCÍ JELEN

Potřebujete přítelkyni koupit nějaký nesmysl? Poradíme vám absolutně největší zhovadilost, jakou jsme kdy viděli: dvanácteráka, který bude viset na zdi a zpívat...

VÝHODNÉ PŘEDPLATNÉ!

Pro nové abonenty sluchátka KOSS ZDARMA!

69. ČÍSLO V PRODEJI OD 3. ČERVNA 2005

100% NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN

VÍCE HER, VÍCE RECENZÍ A VÍCE INFORMACÍ ZA SKVĚLOU CENU

9. ČÍSLO PRÁVĚ V PRODEJI